Svet

KOMPJUTERA

11/93

CENA 200.000 DIN.



Microsoft Visual Basic 3.0 • [illegible] for Windows

Designer 4.0 • Picture Publisher 4.0 • [illegible] 3.0

Mac Quadra [illegible] • Sound Blaster Pro 16

...i još deset proizvoda sa domaćeg tržišta

[illegible] 10 programa za Amigu • Nove igre

YU ISSN 0352-5031

9 770352 503009

35 DEN, 180 SIT

Svet KOMPJUTERA

Broj 110, novembar 1993.
Cena 200.000 dinara

Glavni i odgovorni urednik v.d.
Zoran Mošorinski

Uređuje redakcijski kolegijum
Tihomir Stančević
Vojislav Gašić
Nenad Vasović
Goran Kremenović
Emin Smajić
Vojislav Mihailović

Likovno-grafička oprema
Brankica Rakić,
Rina Marjanović

Ilustracije
Predrag Miličević

Dopisnici
mr Zorica Jelić (Francuska)
Aleksandar Petrović (Kanada)

Stručni saradnici
Aleksandar Veljković, Dušan Dimitrijević, Bojan Zenoškar, Branko Jeković, Relja Jović, Gradimir Joksimović, Dušan Katilević, Marko Kirić, Dalibor Lanik, Nebojša Lazović, Ivan Obrovački, Vladimir Orović, Slobodan Popović, Samir Ribić, Duško Savić, Nikola Stojanović, Dušan Stojičević, Dejan Šunderić, Branislav Tomić

Sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Tehnički saradnici
Željko Novitović
Srđan Bukvić

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191 lokal 369
Fax 322 0552

BBS 322 9148
Alexander Swanwick (SysOp)

Pretplata za našu zemlju tromesečna 510 000 – din, polugodišnja (6 meseci) 1 020 000 – din. Uplata se vrši na žiro-račun broj 60801-603-4-24875, uz obaveznu naznaku „Kompanija Politika pretplata na list Svet kompjutera". Poslati uplatnicu i punu adresu. Telefon pretplatne službe 011/322 87 76. Informacija za pretplatnike iz inostranstva je na stranicama I/O PORT-a

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Izdaje i štampa
Kompanija „Politika" d.o.o.
Beograd, Makedonska 31
Predsednik Kompanije
dr Živorad Minović

Redakcijski računari umreženi su preko „3COM EtherLink II" mrežnih kartica spojenih tankim Ethernet kablom. Najveći deo opreme za instalaciju mreže „Sveta kompjutera" ustupilo je preduzeće DIGIT iz Zemuna

ColourGraphic Twin Turbo



Ako želite da duplirate rezoluciju prikaza na 2560 x 1024 ili 1280 x 2048 tačaka, onda je ovo prava stvar za vas. U pitanju je dupla S3 akceleratorska grafička kartica na koju se priključuju dva SVGA monitora. Naravno, stvar ne bi bila ništa posebno da ne postoji poseban Windows softverski drajver koji omogućava da se površine jednog i drugog ekrana koriste kao da je u pitanju jedna površina (dvostruke visine ili dvostruke širine).

Moguće primene ovakvog proizvoda su vrlo raznolike. Duplirana radna površina je već dovoljno velika stvar: možete startovati po jedan program na svakom ekranu, ili dokument nekog programa držati na jednom ekranu, a na drugom sve ostale (ikone, stas, pomoćne prozore, paletu boja...) ili na primer jedan izlaz video kartice namenati prikazu za publiku pri prezentaciji, a na drugom raditi pripremu i upravljanje prikazom.

Stvar je, kako to obično biva, prilično skupa – 750 funti. Vrhunac svega je što u jednoj mašini možete imati i do četiri ovakve kartice i tako raditi sa osam monitora i virtuelnom rezolucijom od 5120 x 4096 tačaka. **(TS)**

Desktop PC sa ravnim ekranom

Ravan kolor displej koji podržava 64 hiljade boja je standardna oprema za APF4000 – stoni računar sa cenom od 6 000 dolara koji sadrži procesor 486DX2 na 66 MHz, VESA Local Bus grafičku karticu, hard disk od 170 MB, flopi disk 1.44 MB i PCMCIA Type II slot za kartice. Potrošnja je manja od 50 W, tako da APF4000 nema rashladni ventilator i veoma je tih. Računar ima i priključke za *Ethernet* i *Token Ring* mreže. **(BR)**



PCMCIA serijska kartica

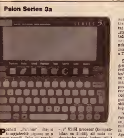


Serijska I/O kartica firme Socket Communications kompatibilna je sa PCMCIA Type II slotom i omogućava prenos podataka brzinama do 115 200 b/s. Parametri komunikacije konfigurišu se softverski. Uz karticu se isporučuje kabl dužine 20 cm sa DB-9 utičnikom. Potrošnja električne energije tokom prenošenja podataka je 150 mW, a samo 50 mW kada je kartica neaktivna. Cena kartice je 215 dolara. **(BR)**

Informacije objavljene u rubrici „Hard/Soft scena" dobili smo od proizvođača i njihovih zastupnika ili su prenešene iz strane štampe. U većini slučajeva objavljeni podaci nisu plod našeg iskustva. Ukoliko nisu navedeni adresa i telefon za dodatne informacije znači da sa njima ne raspolažemo.

Spremni smo da objavimo informacije i o vašem proizvodu. Pošaljite nam kompletne podatke (tehničke informacije, cena i drugi uslovi prodaje...) i adresu, fax i telefon na kojem će čitaoci moći da dobiju više informacija. Naša adresa je: **Svet kompjutera, Hard/Soft scena, Makedonska 31, Beograd**

Psion Series 3a



Poznati „Psionov" džepni kompjuterčić pojavio se u novoj verziji. Iako se oznaka razlikuje samo po dodatnom slovu „a", unapređenja su prilično značajna. Pre svega, rezolucija LCD ekrana povećana je četiri puta (sa 240 x 80 na 480 x 160) što omogućava prikaz punih 25 linija sa po 80 (sitnih) znakova. Ekran sada prikazuje i sve nijanse pa grafički elementi donekle imaju i 3D–look.

U računaru je i dalje „NEC-ov" V30H procesor (kompatibilan sa 80c88), ali sada na dvostruko većoj frekvenciji i na 3 umesto 5 volti. Smanjenje voltaže trebalo bi da donese manju potrošnju ali je zbog većeg ekrana ukupan vek dve obične male baterije ostao na oko 80 sati rada tj čak tri–četiri meseca upotrebe (što se poklapa se iskustvom autora ovog teksta)

Bolji ekran omogućio je i postojanje novih vrlo lepih ekranskih fontova, a kompatibilnost sa programima za prethodni model ostvarena je na taj način što se za svaku tačku „starog" ekrana koriste četiri tačke novog. Zavisno od veličine slova, tekst se prikazuje na nekoliko načina – od sitnih 80 znakova u 25 redova, preko 75 x 17, do 55 x 9.

Što se tiče ugrađenih programa, Word je prilično unapređen po ugledu na „Microsoftov" Word za DOS, koristi stilove i ima veće mogućnosti formatiranja teksta. World ima povećanu bazu gradova i, naravno, detaljniju mapu sveta. Bolje zvučne mogućnosti omogućavaju još ponešto osim običnog pištanja sa zvučnika koji je sada nešto veći, a preko novougrađenog mikrofona Series 3a može da prihvati zvuk, snima ga u memoriju (8 KB/s) i emituje ga po želji. Program za baze podataka, a naročito Agenda, bitno su unapređeni, a sada je tu i Spreadsheet (tabelarni kalkulator) koji zavisno od veličine slova, prikazuje 204, 91, 50, 45 ili 35 polja od maksimalne matrice sa 256 x 8192 ćelije. Računar sada poseduje i Backup opciju (na Flash–RAM kartice ili na PC preko interfejsa)

Cene Psion Series 3a sa 256 KB memorije je 270 funti (330 funti sa 512 KB) ***(TS)***

Mini Hard/Soft scena

● **Microsoft** pored čuvenog *Flight Simulatora* najavljuje *Microsoft Space Simulator* svemirsku simulaciju sa primesama klasičnih igara tipa Elite

● **Quantum** je izbacio *ProDrive E1800* 3.5–inčni SCSI–2 hard disk kapaciteta 1.8 GB se prosečnim vremenom pristupa od 10 ms

● **IBM** proizvodi matične ploče sa svojim 486DLC3–75 procesorom sa trostrukom internom frekvencijom. Čip je nešto sporiji od „Intelovog" 486DX2/66 ali znatno jeftiniji. Međutim prema dogovoru sa Intelom IBM ne sme da prodaje samo procesore već isključivo čitave ploče

● **Apple** je i zvanično predstavio Newton, jedan od prvih PDA računara (*Personel Digital Assistant* – „lični digitalni pomoćnik") Najavljene su i specijalno dizajnirane verzije. *Newton On Call* – beli model sa crvenim krstom (za lekare) *Newton On Site* – za crvenom zaštitnom navlakom (za rad na terenu) i *Newton Sport* – u žutom kućištu otpornom na kvašenje. Priča se i o modelima *Newton Tablet* (pljosnat kao Pod–računari) i *My First Newton* (specijalno prilagođen deci) ***(TS)***

Monitor na okretanje



Portrait/15 Plus je 15–inčni monitor za PC računare koji pod Windowsom omogućava korišćenje horizontalnog i vertikalnog prikaza. Uobičajeni horizontalni položaj monitora koristi se za rad sa Windows bazama podataka i tabelama. Kada vam zatreba tekst procesor ili DTP program jednostavno okrenete monitor i dobijete celu uspravnu stranicu dokumenta. ***(BR)***

Brza promena rezolucije Windowsa

Američki „Binar Graphics" tvrdi da njihov program *AnyView* može da promeni rezoluciju bez potrebe za ponovnim startovanjem Windowsa. Program omogućava i da se određeni grafički „režim" veže za određenu aplikaciju (na primer 1024 x 768 za *CorelDRAW!*, a 640 x 480 za *Solitaire*) tako da se sa svakim startovanjem aplikacije automatski promeni i rezolucija. *AnyView* omogućava i definisanje virtuelnog radnog prostora većeg od formata ekrana po kojem se zatim može „šetati". Ostaje samo pitanje kako bi se ovo parče softvera od 70 dolara ponašalo u kombinaciji sa nekom konkretnom grafičkom (i još, recimo akceleratorskom) karticom ***(TS)***

Disk Optimizer for Windows

Disk Optimizer for Windows firme „SoftLogic Solutions" defragmentira datoteke na vašem hard disku u trenucima neaktivnosti sistema. Program omogućava prikaz slobodnog prostora na disku i njegovu optimizaciju. Podržani su i drajvovi velikog kapaciteta uz korišćenje EMS ili XMS memorije. Cena programa je samo 50 dolara ***(BR)***



Limarski fušeraj

Po priznanju proizvođača, pad cena kućišta i ispravljača (obično idu zajedno) od deset do trideset procenata tokom prošle godine je posledica tanjeg lima i ugradnje slabijih ispravljača. „Kacer Industrial" je priznao da je stanjio lim svojih kućišta sa 1,2 na 1,0 mm. „Lovalty Founder Enterprise" priznao je smanjenje na čak 0,8 mm. Ovi honkonški proizvođači tvrde da nisu imali izbora jer tajvanske firme obaraju cene ne samo tanjim limom, već i na ispravljače od 120–130 W stavljaju nalepnice deklarišući ih kao 150–vatne. Drugi vid štednje predstavlja forsiranje midi desktop kućišta. Iako američki potrošači rado kupuju ova kućišta, proizvođači se žale da su Evropljani konzervativniji i žele komotnija kućišta koja su lakša za sklapanje i primaju više kartica. Ne znamo za vas, ali i mi volimo velike. **(VG)**



Proton monitor

Umodi su 15-inčni monitori. Lep primer je *FM-1591A Multimedia Monitor* sa ugrađenim zvučnicima koji radi na 1024 x 768 na 72 Hz i 1280 x 1024 na 60 Hz bez preplitanja *(non-interlaced)*. Ugrađeni mikroprocesor kontroliše elektronski mlaz i moguće ga je preprogramirati za dvadeset različitih modova. Kao prilog daje se filter za ekološke cistunce. **(VG)**

ALI čipset

Kada smo pisali o ploči firme „Mega" sa „Cyrix" procesorom, pomenuli smo do tada nepoznati „ALI–ev" čipset čija je oznaka bila *M1419*. U međuvremenu smo saznali da je ALI skraćenica za „Acer Laboratories Inc." deo kompanije „Acer" koji se odvojio u zasebnu firmu. Novi proizvod je *M1429* čip–set koji podržava *AMD* 386 i 486, *Cyrix* 486 i M7 i *Intel* SX/DX, DX2, P24T *(Overdrive)* procesore i kontroliše jedan „master" i „slave" *Vesa Local Bus* do 50 MHz. Čip je dopunjen baferom *M1431* koji zamenjuje gomilu TTL čipova, što opet sažava cenu ploče. Ova kolekcija biće dopunjena 160-pinskim čipom *M1435* koji predstavlja most za *PCI* („Intelovu" varijantu Local Bus arhitekture sa boljim performansama ali i skupljim hardverom). **(VG)**





PCText card

Ova kartica ima TV tjuner, ali nije namenjena prikazivanju slike na ekranu već pre svega pregledu i spremanju teletekst informacija. Priloženi softver omogućava izbor opsega i TV kanala, pregled, izbor, editovanje teletekst informacija, prevod u ASCII format i štampanje teletekst stranica u originalnom obliku čak i na kolor štampačima. Za one koji ne mogu bez televizije na raspolaganju su video i audio izlazi za monitor, video ili PC-video kartu. **(VG)**

Lepi multimedijski paketi stižu iz firme „Aztech Systems". Najnovija verzija zove se *Sound Galaxy Double Speed Pro 16 Multimedia Upgrade Kit* i sadrži *SG 16L* zvučnu karticu, CD–ROM sa duplom brzinom prenosa (300 KB/s) sa multi session pristupom i *Kodak Photo CD* kompatibilnošću. Paket sačinjava i pet CD naslova, mikrofon i aktivni zvučnici. Čitav sistem je kompatibilan sa MPC2 specifikacijama sa sve dodatne pogodnosti kao što su 16–bitni zvuk i kompatibilnost sa nekoliko zvučnih sistema uključujući i *MS Windows Sound System*. **(VG)**

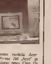




Vitex protector

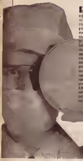
Firma „Kingroyal Co" je najveći tajvanski isporučilac I/O kartica i disk-kontrolera a u svoj prodajni program uključila je „Vitexove" proizvode za on-line antivirusnu zaštitu hard-diska *(Chipaway Virus)* i ROM-butabilnih mrežnih stanica *(StationLOCK)*. Kako sve mora da bude u trendu, u čipove je ugrađen *Screen Saver Management* (eto da se nađe) kao prilog talasu „zelenih" opcija u novim proizvodima. ***(VG)***

Acer Chip Up Pentium



U svom modelu *Acer Frame 700* „Acer" je instalirao novu *Chip Up MP* tehnologiju koja dozvoljava da se računar lako unapredi za rad sa *Pentium* procesorom. Ugradnjom Pentiuma računar sam prelazi sa 32-bitne na 64-bitnu magistralu koristeći inteligentnu tehniku detektovanja nazvanu *FramePath*. Kao dodatak, pored modula sa Pentiumom može da se instalira i dodatni Pentium u podnožje za procesor pa se tako dobija prva multiprocesorska mašina bazirana na Pentiumu. Acer je ovim konceptom jasno namenio ulogu za predtak servera. ***(VG)***

TSMC



Interesantna tajvanska firma „TSMC" proizvodi čipove. Zanimljivo je da ni jedan čip nije dizajniran u ovoj firmi već se čipovi prave za druge isporučioce. Tako ne treba da se čudite oko toga da li je vaš procesor AMD, Intel ili Cyrix jer verovatno dolazi iz „TSMC-a". Za sada firma najviše proizvodi čip-setove za matične ploče, a dvadesetak procenata zalom u obliku memorijskih čipova. Za sada je osvojena 0,6-mikronska tehnologija, krajem godine očekuje se 0,5-mikronska, a cilj je osvajanje 0,35 mikronske tehnologije do 1995. godine. ***(VG)***

U OVOM BROJU



FoToGRAF

Samo pet minuta biće vam potrebno da instalirate ovaj eksterni video-graber. Uređaj se jednostavno uboče u paralelni port i nakon toga možete da digitalizujete statične slike. Moguća je digitalizacija u rezoluciji 640 x 480 u 16,7 miliona boja. Uz graber dobijate softver i potrebne kablove. ***(VG)***

Apple Quadra 840AV i Centris 660AV

E, to je multimedija

Modeli Macintosha sa komponentama koje su u skladu sa svim vodećim trendovima, ali znatno bolje upakovane u celinu

Modularna koncepcija računara primenjivana kod PC-a od kada se pojavio omogućava nesmetano usavršavanje i razvijanje komponenata. Tako su vremenom nastajali novi grafički standardi, pojavljivale se nove zvučne kartice i drugo. Problem obično nastane kada te treba uklopiti u skladnu konfiguraciju.

U prvom delu istorije Macintosh familije „Apple" je možda i grešio pravivši proizvod koji je, pored svih dobrih osobina, bio zatvoren za ostali svet. Srećom, ta faza „jabuke" je prošla, ali je ostao lep običaj da se sve što je potrebno odmah smesti u jedan računar i dovede u savršeni poredak.

Iako se na ovim stranicama ne nađe prostora za baš svaki novitet iz „Applea", pojava ovih modela nije mogla da prođe nezabeležena.

Quadra 840AV model sa vrha Macintosh familije sadrži procesor 68040 na 40 MHz a oznaka „AV" trebalo bi da označi ugrađene audio-vizuelne mogućnosti. Centris 660AV dolazi u horizontalnom kućištu sa istim procesorom na 25 MHz. Oba modela imaju 1 do 2 MB video-RAM-a tako da prikazuju 24-bitnu grafiku na monitorima od 16 inča ili 16-bitnu na monitorima od 19 i 21 inč (1152 x 870 tačaka).



Živa video-slika

U računare je ugrađen DSP *(Digital Signal Processor)* čip sa oznakom 3210 firme „AT&T". Zahvaljujući njemu, živa video-slika po NTSC, PAL ili SECAM standardu prima se preko kompozitnog ili S-video priključka i tretira kao bilo koji drugi tip podatka. Prikazuje se u klasičnom prozoru Macovog operativnog sistema u 65000 boja sa 30 slika u sekundi, a rezolucija je 160 x 120, 320 x 240 ili 640 x 480 tačaka. Video sekvenca se može zamrznuti, pokupiti jedan kadar ili kompletna snimiti na disk.

Video-signal prolazi kroz računar posebnom šezdeset četvorobitnom sabirnicom koja je sprovedena i kroz konektor u nastavku NuBu slota za proširenje. To će omogućiti pojavu posebnih kartica za (dejkompresiju slike u realnom vremenu i druge funkcije. Pokretne slike iz računara mogu se proslediti i na (kompozitni ili S-video) izlaz, što omogućava prikaz slike na TV uređajima (za prezentacije) ili snimanje na video-rikordere.

Korisnici dva „AV" Macintosha povezani preko Etherneta mogu koristiti svoje računare i kao videofone. Zbog propusne moći veze rezolucija je u tom slučaju 160 x 120 tačaka sa 10–15 slika u sekundi.

Živa audio-zvuk

Sve ove mogućnosti DSP čip pruža i kada je u pitanju zvuk (ulaz, izlaz, snimanje, „telefoniranje" preko računara). U pitanju je 16-bitno semplovanje na 8 do 48 kHz, dakle zvuk CD-kvaliteta. Snaga DSP čipa omogućava potpuno softversku emulaciju V.32 modema i fax-uređaja, pri čemu, onako usput, procesor stiže i da se istovremeno bavi zvukom CD-kvaliteta. Da sve bude još zanimljivije, novi programi će moći da koriste slobodno vreme DSP-a i za neke potpuno drugačije stvari (rendering, obrada slike...).

Priključenje računara na telefonsku mrežu izvodi se preko posebnog adaptera koji pristiže u posebnim verzijama za različite PTT standarde koji se koriste u svetu. Priključak za adapter na računaru ima i jedan pin koji omogućava da dolazni telefonski poziv po potrebi uključi „uspavani" računar. Uz mikrofon koji dolazi uz računar i zvučnike ugrađene u monitoru (ili slušalice), „AV" se može koristiti kao pravi dvosmerni telefon/interfon.

Živi govor
Tokom proteklih pet godina Apple je razvijao tehnologiju pod nazivom *PlainTalk Speech Recognition*, tzv. *Casper*. U pitanju je sistem za raspoznavanje govora koji radi očito inteligentije od onih sa kojima smo se do sada sretali. Naime, Casperu ne treba govoriti reči da bi stvorio uzorak na osnovu koga ih kasnije prepoznaje. Na osnovu pravila generisanih uz pomoć 500 „govornika" širom Amerike, Casper sam prepoznaje neku od 60 000 reči (iz rečnika). Naravno, za druge jezike potrebna su nova pravila i rečnik.

U praksi se sve to može koristiti za upravljanje računarom: od jednostavnih operacija (otvaranje i zatvaranje prozora, startovanje programa) pa do mnogo složenijih. Onom što je izgovoreno može se pridružiti određeni niz akcija (makro) koji računar zatim sam izvršava. Na primer, izgovorom „Clean house" izbriše se sadržaj kante za otpatke (Trash) i poravnaju ikone. Da bi program razlikovao reči namenjenu komandu od običnog govora korisnika, može se definisati identifikaciona reč koju treba izgovoriti pre komande („Mesko, sortiraj fajlove!", „Hal, isključi se!").

PlainTalk poseduje i deo pod nazivom TTS *(Text to Speech)* koji prevodi tekst u digitalizovani govor. Program vodi računa o interpunkciji (diže glas pre upitnika, spušta pre tačke), pravilno izgovara brojeve, datume, novčane iznose i sve to po želji muškim ili ženskim glasom.

Uskoro normalna stvar
Upotrebljene u kompletu, multimedijalne funkcije novih Macintosha omogućavaju potpuno drugačiji način upotrebe računara. Tako je „AV" Macu moguće izgovoriti naredbu tipa „Preuzmi moju elektronsku poštu i pročitaj je!", čime se startuje telekomunikacioni program koji zove neki BBS i preuzima odgovarajuće poruke, otvara se tekst procesor, učitava datoteka i računar vam pročita poruke. S druge strane, tu je i integracija telefona, modema i faksa u jednom sistemu i obrada mogućnosti rada digitalnim zvukom i živom slikom. Ukratko, sve ono što će jednog dana biti uobičajeni deo svakog računara.

Tihomir STANČEVIĆ

Mega AMD 486/40 MB

AMD-ova 486-ica u pravom okruženju

O prvencu među AMD 486 pločama na ovim prostorima unapred se nismo baš pohvalno izrazili uz ogradu da se radi o prvom primercima i da se verovatno ne slaže nešto na relaciji ploča-BIOS-procesor. Bez obzira na veoma opreznu formulaciju većina domaćih isporučilaca kompjuterske opreme uveravala nas je u ono što smo i sami pretpostavljali: procesor je sigurno u redu, ali ploča nije bila odgovarajuća.

Već iz sledeće singapurske ture obećano nam je nekoliko „sigurno dobrih" AMD ploča, a među najaglinjima su bili „Mega" i „T.M. Comp." (možda i „Šatić" stigne za ovaj broj). I dok je T.M. dao celu aktuelnu konfiguraciju, „Mega" nam je ponudila samo ploču koju smo mogli na miru da razgledamo i da u nju „ubudžimo" neke sasvim sveže stvari kao što su zatečeni VLB Cirrus CL5428 i VLB disk-kontroler.

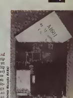
Taman smo pomislili da smo prikupili malo literature o ovim novijim čip-setovima i o tome šta koji podržava (koliko VLB slotova, koji master a koji slave, zašto ne može uvek više VLB kartica iako ima više VLB slotova...), „Mega" je opet pokazala ekskluzivnost sa *SARC* čip-setom (opet nikad čuli). Samo jedan čip (RC4018A4) krasi ploču i uz njega je samo mali custom čip (verovatno višestruki buffer) sa nalepnicom zbog koje ni smo mogli da vidimo da li potiče od istog proizvođača. Uz ploču ide „Awardov" BIOS koga možemo okarakterisati kao prilično „idiot-proof" (otporan na maltretiranje).

Ostatak ploče čine keš memorija, osam SIMM podnožja i osam šesnaestobitnih slotova od kojih su tri sa Vesa Local Bus produžetkom i označena su brojevima 0, 1 i 2 bez ružnih oznaka „master" i „slave". Ekran sve kartice rade u svim slotovima. Sve ono lepo što smo mogli da kažemo o prvencu ostaje i za ovu AMD ploču. Glatko postiže preko 133 CPU i preko 370 FPU Landmarka i uopšte sigurno je za dobrih dvadesetak procenata brža u svim operacijama sem rremenrijskih u kojima je brža i do 40%.

Koliko je bilo nezahvalno na osnovu prve AMD ploče tvrditi da je samo Intel siguran, toliko je ovo zahvalno na osnovu ove ploče tvrditi da je sada sve u redu. U svakom slučaju ova ploča radi veoma dobro, a ostaje samo procenjivati prema rečima doslednog pristizanja. Ako se odlučite za kupovinu možda ne bi bilo loše da se prethodno raspitate i proverite konfiguraciju na delu (sa onim programima koje vi koristite) jer kada vam na prvi pogled ispravna konfiguracija naknadno pokaže svoje unutrašnje meditativne probleme obično je već kasno.

Za sada „Mega" je sigurna, a o „T.M.-u" pogledajte dalje u ovom broju. I bez VLB podrške mašine je brža od dosadašnjih 486-ica ali svoje prave kvalitete pokazuje tek sa dobrim VLB kontrolerom (oko 3000 KB/s) i grafičkom karticom (preko 10 Wintouch-a).

Voja GAŠIĆ


Snimio Nebojša BABIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme **Mega**

Microsys AMD 386/40 MB

Matična ploča nove generacije

Na veoma malom prostoru (22 x 17 cm) smešteno je zaista sve što je potrebno. Novi Opti čip 495SLC, AMD procesor, podnožje za koprocesor, osam podnožja za SIMMove i četiri za keš SRAM. Od šest ISA slotova jedan je osmobitni, a ostali su šesnaestobitni.

Mali broj džampera ukazuje na novi BIOS i manju šansu da se pogreši u SETUP proceduri. Zaista BIOS nudi dosta mogućnosti uključujući i, nekada dragoceni, HD Auto Detect. Sa konzervativnim BIOS setapom ploča na odnece daleko od preseka ali sa malo podešavanja daje preko 62 Landmarka i veoma solidnu brzinu na sabirnici. Treba naglasiti da je ovo jedna od ploča koje zahtevaju grafičku karticu u prvom slotu iako to u priručniku nije naglašeno. Ako se ne pridržavate ovog pravila dešavaće vam se razne nepredvidive stvari od kojih je najbezbolnije treperenje i nedostatak dela ekrana.

Inače ploča radi vrlo lepo i pouzdano sa posebno lepim obraćanjem memoriji koje je skoro redovno 40% brže od naše standardne ploče što je ka

U rubrici "TEST DRIVE" [illegible] tržištu. Ako smatrate da [illegible] javite se (011/322-0532, T. [illegible] V. GAŠIĆ). [illegible] desetak dana i to je [illegible]

Računarske komponente koje prikazujemo u rubrici "TEST DRIVE" [illegible] i testiramo na osnovnoj konfiguraciji: GAMA 486 DX 33 MHz, 256 KB [illegible] 8 MB RAM, hard disk [illegible] (200 MB), A: 3.5"/1.44 MB, B: 5.25"/1.2 MB. Zahvaljujemo se firmi GAMA [illegible]

Zlatna medalja za Uroša

Na Informatičkoj olimpijadi u Argentini naša ekipa je osvojila dve medalje

Završetkom ciklusa takmičenja u organizaciji Društva matematičara Srbije sa nestrpljenjem se očekivao nastup ekipe naših najboljih programera na Međunarodnoj informatičkoj olimpijadi u gradu Mendoza u Argentini. Svima je bilo drago što je organizator i pored sankcija poslao poziv za učestvovanje i tako pokazao da će takmičenje ostati više „olimpijskog duha" nego ono od pre godinu dana u Nemačkoj na kojem nije bilo naših predstavnika.

Ipak, zamalo se nije dogodilo da se ponovi ista situacija. Po poznatom receptu, odmah uoči takmičenja poziv je povučen. Zahvaljujući zalaganju ambasade Argentine i naše zemlje u poslednjem času stiglo je odobrenje za odlazak na takmičenje tako da je naša ekipa krenula na petnaestodnevni put.

Naši predstavnici bili su prvoplasirani saveznog takmičenja Vladimir Petrović, Bezimar Radunović i Uroš Midić. Pošto je trećeplasirani Stanislav Šokorac na školovanju u Kanadi, njegovo mesto zauzeo je Amir Zolić. Sa takmičarima su pošli i organizatori domaćeg ciklusa takmičenja Zoran Ognjanović iz Matematičkog instituta SANU i Jožef Kratica, asistent na Mašinskom fakultetu u Beogradu, koji je bio u žiriju.

Troškove puta trebali su da snose takmičari. Iznos od 15000 DEM nikada se ne bi sakupio da nije bilo sponzora firmi „Jugoimport" ATL, „Jugel", „Euradata", „Informatika", SBS, „Bäer Trej Turs", „Utilis". Veliku pomoć pružila su i Ministarstvo nauke i prosvete, kao i Matematički institut SANU.

Učestvovalo je 180 takmičara iz 51 zemlje koji se nisu takmičili ekipno, već pojedinačno. Raspadom SSSR-a i Čehoslovačke pojavilo se više zemalja sa veoma jakim takmičarima tako da je konkurencija bila jača nego proteklih godina.

Naši predstavnici učestvovali su prvo pod zastavom Jugoslavije, ali pošto je to nekome zasmetalo organizator je odlučio da nastupe pod zastavom Ujedinjenih Nacija. Na kraju je pored bedževa sa skraćenicom „U.N." pisalo i „Jugoslavija", tako da nekima nije bilo jasno koju zemlju predstavljaju naši takmičari.

Od naših takmičara najviše je pokazao Uroš Midić koji je osvojio prvu nagradu (zlatnu medalju) zajedno sa još dvanaest takmičara iz drugih zemalja (tri nagrade se dele u zavisnosti od broja osvojenih poena). Vrlo dobar bio je i Vladimir Petrović koji je osvojio treću nagradu (bronzanu medalju).

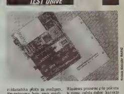
Po povratku sa takmičenja, čestitali smo članovima ekipe na postignutom uspehu, a utiske sa puta prepričaćemo za sledeći broj.

A. SWANWICK

Naša ekipa po povratku iz Argentine



(Snimio: Z. JEVREMOVIĆ)



(Snimio: Nebojša BABIĆ)

rakteristika ploča sa svežijim čip-setovima koje smo mogli da probamo u poslednje vreme. Posebno se preporučuje za Windows primene gde pokazuje je svoje zaista dobre karakteristike.

Voja GAŠIĆ

T. M. Comp. AMD 486/40

Klasična konfiguracija sa pakunt srcem

Eto nama na ovim stranicama još jednog proizvoda koji krije oznaku AMD u svom središtu. „Advanced Micro Devices" se očigledno opredelio da pomrsi račune „Intelu" i što je najzanimljivije, moglo bi se reći da delimično i uspeva u tome. Obzirom da je Intel po svemu sudeći „digao ruke" od 386-ica, ovaj prostor uspešno popunjavaju manji proizvođači kao što su „AMD" i „Cyrix", ali se ne zaustavljaju na tome. Novi AMD-ov 486 procesor nešto veću brzinu od Intelovih DX procesora, pre svega zbog više radne frekvencije, a potpunu kompatibilnost.

Ovde prikazani računar iz ponude „T. M. Comp"-a obrazovan je oko matične ploče sa dakle Am486DX procesorom na 40 MHz, popularnim OPTI čip-setom („set" zapravo čini jedan ili jedan ipo čip) i AMI BIOS-om. Na ploči su dva 8-bitna i šest 16-bitnih slotova od kojih su tri produžena u VLB slotove, a jedan od njih je „glavni" (Master). Tu su, naravno, podnožja za SIMM RAM-ove i keš memorija. Sve u svemu u jednu manje-više standardnu ploču ubačen je novi procesor i čitava kombinacija radi dobro i brzo. Brzinski testovi i subjektivna ocena kao što je i logično odgovaraju onima koji su izneseni u prvom tekstu ove rubrike.



I reč-dve o ostalim elementima konfiguracije. Grafička kartica je OAK 067 (vidi SK 9/93), jeftino a solidno rešenje za SVGA grafike. Hard disk je Seagate ST3144A, poznati model kapaciteta 130 MB što već postaje donja granica za 486 mašine. Sve ostale komponente mogu se okarakterisati kao standardne: 4 MB RAM-a, kombi kontroler (diskovi, dva serijska, paralelni i džojstik

port) TEAC disk jedinica, mini-tower kućište sa vrlo tihim ventilatorom, prosečna tastatura i mono SVGA monitor.

Naravno, šteta je što VLB slotovi nisu iskorišćeni, što nema bar 8 MB RAM-a, u 486-ici bi mogao da ide nešto veći hard disk. Ali to je otprilike ono što se mora imati kao minimum i što se uklapa u cenu od 2 490 DEM. U ovakvoj konfiguraciji korisnik za kasnija proširenja sistema odmah ima dobru osnovu – matičnu ploču.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme **MICROSYS**

Nenamerno

U tekstu o mrežnoj kartici Lantech LTC E-NET/16 u prošlom broju, potkrala nam se jedna nepreciznost. Naime, kart ce se isporučuje sa normalnim, čak prilično opširnim uputstvom, a ne samo sa parčetom papira, kako je navedeno u tekstu. Nesporazumom dvojica kolega oko toga ko će pisati tekst, dogodilo se da je uputstvo završilo kod jednog a sve ostalo kod drugog čoveka.

Izvinjavamo se čitaocima i kolegama iz firme Šutać & Mikro dizajn

---

Qtronix TrackBall

Kugla odozgo, za promenu



Korišćenje miša vam je prešlo u naviku. Međutim, smeta vam što njegovim kablom obarate stvari na stolu! I za to postoji pravo rešenje i zove se *TrackBall*.

U principu TrackBall nije ništa drugo von miš okrenut naopačke. Samim tim dobija se jedna od njegovih najvećih prednosti. Ne morate ga gurati i vući po stolu, već je dovoljno staviti ruku na njega i prstima pomerati kuglicu. Takođe, kuglica više nema kontakt sa podlogom, dolazi u dodir jedino sa vašim prstima pa duže ostaje čista.

Model *TB-50 TrackBall* firme Qtronix ima sjajne tehničke performanse. Brzina po kretanja mu je 500 mm/s, a osetljivost (rezolucija) se može podesiti od 20 pa sve do 6400 lpi. Prenos podataka od miša do kompjutera odvija se brzinom od 1200 bit/s. Što se tiče optičkih prekidača koje pokreće kugla, životni vek koji im garantuje proizvođač je jedan milion okreta.

Kućište TrackBalla je ergonomskog oblika i ne zamara ruku. Levi i desni taster lepo oblikovani i veliki pokreću se horizontalnim pritiskom prema kugli, a samu kuglu vrlo je lako pokrenuti sa dva prsta. Treći taster omogućava „zaključavanje" levog tastera (kao da je sve vreme aktiviran), tako da ne morate da ga držite stalno pritisnutog dok vučete mišem. TrackBall se isporučuje u paketu koji sadrži i uputstvo, disketu sa instalacionim programom i 9-/25-pinski adapter (opciono 6-pinski mini-DIN adapter za PS/2). Uputstvo opširno opisuje kako se uređaj instalira i priključuje na kompjuter. Instalacioni program je vrlo jednostavan za korišćenje i sadrži sve potrebne drajvere. Na disketi se nalazi i program *Pop Up Menus* koji omogućava da neke DOS programe (*Lotus 1-2-3, WordStar*...) konfigurišete tako da mogu da rade sa Trackballom i mišem.

Nekoliko dana isprobavanja TrackBalla nije bilo dovoljno da se na njega naviknemo i postignemo preciznost koja se može ostvariti upotrebom miša prosečnog kvaliteta.

Željko NOVITOVIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme **T M Comp**

Qtronix Lynx 60 – Cordless mouse

Prvi bežični miš na našem tržištu

Daljinski upravljači već dugo nisu nikakva novost, a mora se priznati da su znatno olakšali čovekov život (da li se sećate vremena kada ste ustajali iz fotelje da biste promenili televizijski program?). Daljinska kontrola vremenom je masovno ušla u primenu, pa tako i u kompjuterski svet.

Lynx 60 – Cordless Mouse firme „Qtronix" jedan je od mnogobrojnih bežičnih miševa koji se u poslednje vreme pojavljuju na svetskom tržištu. Pored samog miša u paketu se isporučuje i Receiver/Recharger sa kablom, AC adapter (12V), PS/2 adapter preko kojeg se miš može konektovati na PS/2 PDP port i disketa za softversku instalaciju. Receiver/Recharger je centar sistema i ima višestruku ulogu. Koristi se kao punjač baterija koje se nalaze u mišu (dovoljno je staviti miša u kućište i kontakt je uspostavljen), prima komande koje miš emituje u toku rada, a služi i kao kućište za miša kada se ovaj ne koristi.

Prva što vam pada na pamet kada pomislite na bežičnog miša je – jedan kabl manje. I odmah greška. Umesto jednog dobijate dva kabla. Jednim kablom Receiver/Recharger napaja se strujom preko AC adaptera, dok je drugim preko serijskog porta povezan za kompjuter. Ipak, oni su tamo negde pozadi i ispod stola, dok je vaš miš sasvim slobodan. Normalan rad miša omogućen je do daljine od tri metra, što je podatak važniji za korisnike daljinskih upravljača televizora nego korisnike kompjutera koji sede za stolom. Receiver/Recharger prima instrukcije u izuzetno širokom rasponu od 160 stepeni, tako da nećete imati problema ma gde mu na stolu odredili mesto. Miš se napaja sa tri NICAD baterije koje mu omogućavaju neprekidan rad od 24h, a njih možete dopuniti stavljanjem miša u Receiver/Recharger.



Za vreme testiranja miš se nije pokazao najbolje. Velikih problema imali smo prilikom softverske instalacije. Dok su drajveri za DOS radili besprekorno, „sudaranje" priloženih Windows drajvera sa samim Windowsom davalo je katastrofalne rezultate (nebrojeno resetovanje kompjutera i ponovni pokušaji). Na kraju smo probali drajvere za Genius kompatibilne miševe koje koristi naš standardni miš i Lynx 50 je proradio. Nažalost, tu mukama nije došao kraj. Iz nama nepoznatih razloga kursor se s vremena na vreme trenutno jednostavno „lepio" za vrh ekrana, nakon čega se mogao nastaviti „normalan" rad. Za razliku od problema sa instaliranjem koje smo na kraju ipak rešili, „Kaliguline" trzaje nismo uspeli da prevaziđemo.

Ukoliko uzmete jak stomak i zanemarite do sade navedeno, miš je dobar. Precizan je, glatko se kreće, a nepostojanje kabla zaista smanjuje gužvu na stolu.

Goran KRSMANOVIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme T M. Comp.

Longshine LCS-863-L

Jednostavna, dobra i jeftina mrežna kartica

Ova kartica razlikuje se od bezimenih modela najpre po kutiji koja nije klinički bela već ima i fotografiju i natpis koji upućuje na proizvođača, vrstu i naziv proizvoda. Nije da nam je do toga preterano stalo ali je i bombone lepše jesti iz lepe kutije nego iz masnog fišeka. Elem, kutija sadrži karticu sasvim jednostavne izrade



Snimio Nebojša SAŠIĆ

bez džampera bazirano na čipu LSIC905R oko koga je napravljena višestruko kompatibilna kartica.

Pored diskete priložena je knjižica sa uputstvom na ne tako kvalitetnoj hartiji (malo bolje nego SK) uz objašnjenje na prvoj strani da „Longshine" misli na prirodu i da je uputstvo štampano na reciklirano j hartiji. Svet misli na svakakve gluposti dok smo mi zaokupljeni krompirom za zimu.

Nedostatak džampera na ploči posledica je softverske podesivosti ove kartice da radi kao *NE1000* (osmobitni NOVELL), *NE2000* (šesnaestobitni, najrasprostranjeniji NOVELL) ili *WD8013* (Western Digital). Iako u INSTALL programu postoji i opcija za *WD8003* kompatibilnost (osmobitni WD), priručnik ukazuje da nije preporučljiva jer nije potpuno kompatibilna.

Zaista bi teško bilo smestiti sve džampere za sve pomenute

kartice na jednu pločicu ova kartice ali bi takvi džamperi pomogli da instalacija prođe ugodnije i bezbolnije Kao protivvrednost instalacioni program nudi softversko podešavanje svih ovih parametara (IRQ DMA adresa vrsta konektora postojanje boot ROM-a stanje čekanja) i njihovo spremanje u EEPROM Ne možemo da se ne setimo sličnih pogodnosti koje nude ATI grafičke kartice

Merenje brzine u odnosu na referentnu 3Com kartice pokazuju da je kartica oko osam procenata brža za velike datoteke i desetak procenata za manje datoteke ako se meri u odnosu na 3Com bez naknadnog podešavanja što je u našim uslovima i najčešći slučaj Kao „ubodi i vozi" opcija – veoma povoljno Kartica ima i dodatnih podešavanja (ne mnogo) i korisnik malo šta može da pogreši Priloženi drajveri za *Novell NetWare* server i radne stanice *MS LAN Manager* i *Windows for Workgroups* takođe se instaliraju veoma lako

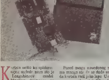
Bez sumnje radi se o veoma kvalitetnom proizvodu sa čipom velikih mogućnosti i velike fleksibilnosti. Uz cenu od 130 maraka ova kartica posta je veoma povoljna kupovina

Vojo GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme MICROSYS

NE 2000 klon

LAN kartica za probirljive



Snimio Nebojša GAŠIĆ

Kartica nešto komplikovanijeg izgleda nego što je Longshineov model Mnoštvo džampera za svakojaka podešavanja ipak ne treba da vas zbuni Sve je relativno pregledno a kartica radi i ako je instalirate bez ikakvih prethodnih proveravanja (pod uslovom da to nije uradio neko pre vas)

Priloženi su drajveri za *MS LAN Manager* (DOS i OS/2 verzija), *NetWare* servera i klijenta i damp but ROM-a ako želite radnu stanicu bez diske Nema posebnog drajvera za *Windows for Workgroups*, ali kartica odlično radi i sa drajverima za originalni *NE2100* koji su priloženi uz WFW

Pored ovoga navedenog nema mnogo šta da se doda sem da kartica radi jako lepo U odnosu na referentni *3Com* (no DMA mode) brža je za četrdesetak procenata sa velikim datotekama i tridesetak sa malim datotekama To su već ozbiljna ubrzanja u odnosu na *NE2000* kompatibilne kartice koje smo do sada prikazivali. Kartica zaslužuje sve preporuke za mreže sa većim protokom podataka (na primer *Windows for Workgroups* sa grafičkim aplikacijama)

Vojo GAŠIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme I M. Comp.

Longshine LCS-8891B

Standardna fax/modem kartica

Interni fax/modem koji smo dobili na testiranje spada u red najzastupljenijih na ovim prostorima Najveća brzina modema je 2400 bps, poseduje hardversku korekciju grešaka (MNP4/V 42) i kompresiju (MNP5) Nije zastupljen samo V 42bis protokol, ekvivalentan sa MNP5 što nije veliki nedostatak (V 42bis je malo unapređen - prepoznaje kompresovane datoteke pri prenosu pa ne troši vreme na bespotrebnu dodatnu kompresiju) Ako se koristi kao faks kartica komunicira brzinom do 9600 bps i može da šalje i prima telefakse sa drugih fax /modema ali i telefaks-aparata

Fax/modem se nalazi u maloj antistatičkoj kesi i dolazi sa uputstvom kablom disketom sa faks-programom i priručnikom koji sleduje uz njega. Uputstvo za fax/modem druga najvažnija komponenta paketa, pisana je tako da pokrije sve komande opcije i uputstva za rukovanje Možda je suviše optimistički očekivati da će tajvanski proizvođač dostaviti i malu knjižicu (ili barem dodatno poglavlje) gde bi izdvojio najvažnije pojmove i savete postojeći red važnosti Ovako je korisnik ostavljen da sam razluči bitno od nebitnog

Kartica spada u grupu dužih (oko 17 cm) Instalacija je protekla bez ikakvih problema i sastojala se u podešavanju jednog od četiri COM porta putem džampera sa 8 DIP prekidača. Izbor interapt linije (IRQ), kao što je uobičajeno nije izdvojen na posebne džampere što može da izazove poteškoću retkim korisnicima sa nestandardnim adresama Na kartici se nalazi potenciometar putem kojeg se podešava jačina zvuka (dostupan je i bez vađenja kartice iz slota) Svakidašnji izgled kompletiraju i dva mikroutičnica - jedna za spajanje sa linijom (PTT mrežom) i druga za uključivanje telefona (po želji)

Kako je reč o uobičajenoj (boljoj) robi sa Dalekog istoka i performanse su sasvim solidne i odražavaju se dosta velikom brzinom prenosa Same komande su prema „Hayes" standardu i nema neočekivanih začkoljica koje nam je svojevremeno priređivao radekcijski *Supra* modem. Povezivanje sa domaćim i stranim sistemima (u modem i faks-modu) kao i samo detektovanje signala zauzetosti linije je korektno obavljeno što već govori o ustaljenosti, dorađenosti i zastupljenosti ove vrste modema (vrlo sličan bio je i *Inforunner* fax/modem predstavljen u prošlom broju) Prema tome neprijatnih iznenađenja nije bilo

U paketu ne sleduje komunikacioni program za modem, tako da korisniku nedostaje prvi alat da sa najbližeg BBS-a preuzme *TeleMate*, simplona telefonskih linija Međutim, tu je *BitFax/SR*, DOS program za slanje i prijem telefaksa koji se pokazao kao vrlo solidan.

Dvoumite li se oko ovog modela, evo umirujućih reči autora teksta koji poseduje potpuno istu karticu (naravno sa drugim nazivom) koje ga bez ikakvih problema opslužuje više od godinu dana.

Dajemo i neke opšte savete Kada kartici određujete port, imajte u vidu da COM1 i COM3 rade na istom interaptu (IRQ4) kao i COM2 i COM4 (IRQ3) te nije dobro postavljati uređaje kao što su na primer modem i miš da dele isti interapt (miš se može postaviti na COM2 a modem na COM3 jer su ovim serijskim portovi ma interapti različiti)

Dakle ako ste pred nabavkom standardnog (jeftinijeg) modema tu sada više nema nekih specijalnih saveta jer na žim trastam cirkulišu uglavnom isti modeli sa drugačijim nazivima Ne vama je da obratite pažnju da li krupna nalepnica „MNP5/V42", koja se obično nalazi na kutiji odgovara istini. Ako je ispod toga toze uočljivim slovima navedeno „Software" tražite drugi modem. Cena *Longshine* fax/modema od 230 DEM je dosta povoljna dok je samo 100 DEM kartica bez faksa.

Ivan OBROVAČKI

Proizvod smo pozajmili od firme **MICROSYS**

Sound Blaster Pro 16

„Karta snova", visoke cene ali vrhunskog kvaliteta

Dobar zvuk sa kompjutera je za vlasnike PC-a dugo bio samo želja, ona da nisu pratećmo patili zbog toga. Smatralo se da je PC poslovna mašina kojoj zvuk nije potreban. A onda je realizovana ideja o multimediji, spoju dobre grafike i animacije, interaktivnog rada i dokumenata koji ne sadrže samo slova i brojke. Za kratko vreme pojavile su se zvučne kartice koje su od „poslovne mašine" pravile pravi kućni studio. U početku skromnih mogućnosti, kartice su se brzo razvijale a proizvođači umnožavali.

Sound Blaster Pro 16 po svim karakteristikama (kvalitet i po ceni) spada u ovu drugu klasu. To je prava high-end (vrhunska) kartica koja od običnog personalnog računara stvara veoma moćnu platformu za rad sa zvukom čije mogućnosti mogu da zadovolje svakog korisnika sa amaterskim i poluprofesionalnim namerama, a uz dodatne troškove može se lako upotrebiti i u profesionalne svrhe.

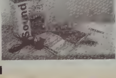
Pakovanje

Pored same kartice u kutiji je i mikrofon, šest disketa punih softvera, šest priručnika, kabl za povezivanje sa zvučnicima, nešto reklamnog materijala i enciklopedija na CD-ROM disku. Sve u svemu mnogo više nego što se dobija uz većinu sličnih proizvoda koje smo testirali.

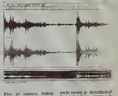
Sama kartica je dvotrećinske dužine, 16-bitna je i na svom kraju ima standardne 3,5 mm džekove i to linijski ulaz, mikrofonski ulaz i izlaz za zvučnike odnosno slušalice. Pored toga tu je i priključak za džojstik i MIDI i potenciometar za podešavanje jačine zvuka. Pojačalo od 4 W je već ugrađeno i zvučnici se mogu priključiti i direktno, a za one kojima to nije dovoljno nema nikakve prepreke da se izlaz poveže sa nekim jačim pojačalom ili muzičkim stubom.

Hardver i softver

Osnovna karakteristika koja verziju Pro 16 izdvaja od ostalih je to što digitalizuje zvuk u 16 bita, za razliku od ostalih koje su digitalizovale u osam. To daje daleko veći odnos signal-šum i dinamiku. Mana ovog moda je što zvučni uzorak (sampl) zauzima dvostruko više memorije. Na raspolaganju je mamvno i osmobitni mod. Korisniku je na raspolaganju čak dvadeset FM sintetizovanih kanala, što je za kućnu upotrebu više nego dovoljno. Karta radi u mono ili stereo modu, a priključak za džojstik i MIDI dele isti petnaestopinski konektor.



Snimio Nebojša BABIĆ



Prve tri osnovne diskete sadrže drajvere za DOS i Windows i pomoćni programi. Najznačajniji je *Wave Studio*, kompletan program za digitalizaciju i obradu dobijenih semplova koji ima svojih prednosti (mogućnost editovanja većeg broja semplova istovremeno) ali i svoje mane (pri reprodukciji nema pokazivača dokle je reprodukcija stigla, što otežava miksovanje i isecanje semplа). Koristan je i *SB16 Mixer* koji služi za podešavanje nivoa reprodukcije i snimanja. Najbolje ga je pokrenuti i ostaviti u pozadini te po potrebi pozivati i menjati potrebne parametre. *Juke Box* pušta MIDI fajlove i takođe se dobro snalazi u pozadini, a *SoundoLE* takođe pušta i snima semplove ali je njegova osnovna namena da ih razmenjuje sa drugim aplikacijama pomoću OLE standarda.

Dve najkomplikovanije aplikacije su *Scheduler* kalendar koji korisnika glasom podseća na ono što treba da uradi (korisnik može da snima i sopstvene poruke) i *VoiceAssist* (softver za prepoznavanje glasa i upravljanje aplikacijama pomoću mikrofona). Ovaj poslednji može i veoma korisno da posluži ali je potreban dosta dug period da bi se program prilagodio korisniku. Na kraju tu je i igra *Mosaic*, sitna patiens slagalica.

Od DOS aplikacija to su dva miksera (normalan i rezidentan), alatke za konverziju „Creative Labsovog" VOC formata u Windowsov WAV, zatim za puštanje MID (MIDI) i CMF (*Creative Music Format*) muzičkih fajlova koji mogu da rade i u pozadini. *Pro Organ* je simulator sintisajzera solidnih mogućnosti. Najmoćnija stvar među ovima je *MultiMedia Player*, jednostavan programski jezik koji korisniku omogućava da napravi celokupnu prezentaciju sastavljenu od zvučnih efekata, muzike, animacije. Sa programom se dobija i demo prezentacija za Sound Blaster koja je lepo i jednostavno napisana.

Pored osnovnih aplikacija „Creative Labs" uz karticu isporučuje i *Text To-Speech* (tekst u govor) paket koji se sastoji od dva programa – *SBTalker* i *Monologue for Windows*. Prvi radi pod DOS-om i čita tekst otkucan na tastaturi ili iz neke datoteke, dok je drugi za Windows i radi istu stvar, ali tekst uvozi iz Clipboarda ili preko DDE (Dynamic Data Exchange) veze. Čitanje je sa jakim engleskim naglaskom i vacnenom izgovora (za *Monologue* postoji čak i rečnik sa već definisanim akcentima za većinu engleskih reči) ali se pomoću ubacivanja određenih komandi u tekst programi mogu „naterati" i da to promene.

Novitet-program HSC Interactive firme *HSC Software* tu je za Windows koji služi jednostavnom sastavljanju kratkih programa ili prezentacija sa upravljanjem pomoću ikona. Sistem je krajnje jednostavan i veoma privlačan za korisnike koji ne žele da uče programiranje, ali bi ipak ponekad nešto sami da naprave. Takođe postoji demo-program sa jednostavnim menijem koji samo pokazuje kako je jednostavno sastavljati takve programe.

I na kraju tu je *PC-Animate Plus* firme *Presidio* koji, kako mu i ime kaže, služi sastavljanju animacija kojima je moguće dodati i zvučne efekte. Rad

njime je lak, ali program sam po sebi nije previše moćan. Najveća mana mu je što ima svoj format zapisa animacija koji nije kompatibilan sa popularnim *FLI* formatom, a ne može čak ni da uveze i izveze ovaj format. Kako i *InterActive* i *MMPlay* ne podržavaju ovaj format, za ovaj program se može reći samo da je interesantan, nikako i upotrebljiv.

Dokumentacija

Šest knjiga koje se nalaze u paketu pravi su primer kako bi trebalo pisati dokumentaciju. Knjige su pregledne, jasne i razumljive. Prva nosi naziv „Getting Started" i objašnjava kako se kartica instalira i povezuje. Tu su navedeni i svi tehnički podaci koji bi korisniku mogli zatrebati. „User Reference Manual", druga knjiga, objašnjava instalaciju i rad sa priloženim softverom koji se uz karticu dobija. Svemu, pa čak i kablovima, posvećena je dužna pažnja. Jedina stvar koja se ovde ne nalazi je uputstvo za *VoiceAssist*, ali je za njega odvojena posebna knjiga „Text-To-Speech User's Guide" sa uputstvom za *SBTalker* i *Monologue*, a i za *PC-Animate* i *InterActive* postoje posebna uputstva.

Što se CD-ROM enciklopedije tiče, to je digitalno izdanje „Grolier's Academic American Encyclopedia" (u 21 tomu) sa preko 33 000 tekstova, 3 000 slika, 250 karti, 30 animacija i 30 minuta zvučnog materijala. Pri instalaciji na hard-disk se kopira program za čitanje koji omogućava pregled enciklopedije po indeksu tema ili ključnih reči ali i po hronologiji (vremenu događaja) i po povezanosti. I uz nju je priloženo detaljno uputstvo za rad. Sva slike i tekstova moguće je i preneti na disk radi kasnijeg korišćenja. Veoma korisna stvar pod uslovom da posedujete CD-plejer, naravno.

Mogućnosti proširenja

Na kartici je uočljivo podnožje za čip (koje je prazno) i iglični konektor. U podnožje se može staviti *Advanced Signal Processor* čip koji je u stanju da radi kompresiju i dekompresiju semplova u realnom vremenu, a on konektor se priključuje *Wave Blaster* dodatak koji karticu proširuje semplovanim sintesajzerom sa 128 instrumenata, 18 udaraljki i 50 efekata. Uz njega se dobija i 213 digitalizovanih instrumenata na kompakt disku i *CakeWalk Apprentice* firme „Twelve Tone Systems", moćan program za upravljanje celim MIDI sistemom sa mogućnošću direktnog kontrolisanja i do 256 instrumenata. Ovako opremljen, Sound Blaster Pro 16 može komotno da posluži i potpunom profesionalcu.

Ovo je bez sumnje, jedna od najboljih zvučnih kartica koje se kod nas mogu naći. Istina je da po ceni ne spada u kućne potrepštine, ali opremljena *Wave Blasterom* i *Advanced Signal Processorom* može da posluži i u profesionalnom studiju, za obradu signala.

Slobodan POPOVIĆ

Proizvod smo pozajmili iz firme **T M Comp.**

RadioTrack

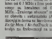
Kompletan stereo FM radio na PC kartici

Pisali smo o mnogim PC karticama koje omogućavaju prijem različitih vrsta informacija iz spoljnog sveta – počev od raznih zvučnih kartica preko kojih se u računar može primiti zvučna informacija, pa do specijalizovanih video-kartica (dakle, ne grafičkih) za prijem pokretne slike i zvuka sa video-izvora (TV, video-rikorder i sl.). Ovde predstavljena kartica je, rekli bi se, nešto između. Jednostavno – u pitanju je FM radio-prijemnik (što bi se u narodu reklo – „tranzistor"), dakle uređaj koji zvučnu informaciju uzima iz etra.

RadioTrack firme „AIMS" je paketić veličine kutije 5,25-inčnih disketa koji sadrži PC karticu, disketu sa softverom i antenu. Na kartici se nalazi priključak za antenu, audio izlaz i potenciometar za regulaciju jačine zvuka. Pripadajuća antena je zapravo komad kabla koji se razgrana u oblik slova „T". Nakon njenog priključivanja u karticu preostaje samo izbor zvučnog izvora: slušalice, mali zvučnici, Hi-Fi uređaj ili jednostavno – zvučnik računara. Pri ubacivanju kartice u jedan od slotova, po želji se može preusmeriti veza osnovne ploče sa zvučnikom tako da vodi preko ove kartice, čime se postiže da i *RadioTrack* i računar koriste ugrađeni zvučnik. Toliko što se tiče hardvera.

Uz *RadioTrack* je na raspolaganju DOS i Windows varijanta programa *RadioMan* koji je zapravo simulacija digitalnog radio-prijemnika sličnog onima koji se ugrađuju u automobile. Program omogućava promenu frekvencije u rasponu od 88 do 108 MHz, sa korakom od 0,1 MHz i fino podešavanje sa korakom od 0,025 MHz. „Traženje stanica" može se obaviti i automatski (*Auto Scan*) pri čemu se kombinacija *RadioMan / RadioTrack* zaustavlja na frekvenciji sa zadovoljavajućim nivoom signala (*Tune*). Izabrane frekvencije može se memorisati na nekoj od deset pozicija, nakon čega je moguće trenutno prebacivanje prijema sa jedne radio-stanice na drugu. Program omogućava i isključivanje zvuka (*Mute*), isključenja nakon određenog vremena (*Slumber*) i uključenje u određeno vreme (*Alarm*). Program u osnovi služi samo za slanje informacija kartici. Nakon izlaska iz *RadioMana* zvuk može ostati u pozadini, potpuno prepušten hardveru, tako da se rad računara ne usporava.







Snimio Nebojša BABIĆ

DOS i Windows verzija *RadioMana* izgledaju potpuno isto, a za DOS postoji i skraćena verzija softverske podrške u obliku komande *FMRadio* uz koju se navode parametri (on /off, frekvencija u megahercima ili broj memorisane stanice itd.)

Svrha? Teško je reći. Za mnogo manje od 300 maraka koliko košta *RadioTrack*, možete nabaviti običan radio-prijemnik. Dobra spretnost može poslužiti da preko neke zvučne kartice semplujete zvuke koji stižu sa neke od komercijalnih radio stanica (na primer, biserе trojice urednika „Sveta kompjutera" na Radio Politici utorkom uveče). Opet, za to se može iskoristiti i običan radio.

U svakom slučaju, u pitanju je zanimljiv proizvod koji je pobudio pažnju redakcijskih prolaznika („Gde si skembao radio?") a i zanimljivo je potezom miša birati radio-stanice. Verovatno će jednog dana sličan hardver biti sastavni deo računara koji će imati i priključak za TV i radio-antenu.

Tihomir STANČEVIĆ

Proizvod smo pozajmili od firme **T M Comp**

Micrografx Picture Publisher 4.0

Moćan ali jednostavan alat za obradu slika

Ubrzano izbacivanje novih verzija programa postalo je uobičajeno kod gotovo svih softverskih kuća što nama korisnicima samo dobro dođe. Nova verzija „Micrografx-ovog" grafičkog programa najavljena pre par meseci pojavila se i na našem tržištu. Čini se da za veliki skok u broju verzije ima opravdanja.

Najbitnija novina je da „Publisher" ima ugrađene „slojeve" *(Layers)* pomoću kojih možete da aktivirate zamrznete ili sklonite određenu grupu objekata na fotografiji pa da je po potrebi aktivirate. To je do sada funkcionisalo kao bitan sistem u CAD i vektorskim programima. Prednost je ta da sačuvate ono što ne treba da se menja i tako smanjujete mogućnost greške.

Podržan je direktan rad u CMYK režimu koji je važan za kolor separaciju pri pripremi dokumenta za štampu. Ovaj način rada je stalno aktivan a slika se može konvertovati iz RGB u CMYK i obratno. Ovde je bitno iskalibrisati štampač tako da CMYK odgovara vašem modelu. Isto važi i za skener. Kalibracija je potrebna zbog boja što se na monitoru boje prikazuju kombinovanjem tri osnovne boje (crvena, zelena i plava) a za kolor štampu koriste se četiri boje (Cyan, Magenta, Yellow i Black) pri čemu su plava i crvena nezavisne boje (Cyan je tačno određena nijansa plave a Magenta nijansa ljubičasto-crvene). Kalibracija je dosta pojednostavljena tako da se može obaviti relativno brzo i za skener i za štampač. Ubačeno je i puno novih filtera i efekata pa vrlo jednostavno sliku možete da menjate kroz priložene mόdove.

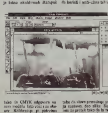
Novina je i to da je moguće korišćenje makroa kojim se umnogome ubrzava rad pogotovu na kompjuterima koji nemaju dovoljno memorije i brzi procesor. Zapravo, slika se učitava u niskoj rezoluciji i izvršene promene na njoj upisuju se u aktivirani makro. Zatim se ponovo slika u realnoj veličini, aktivira se definisani makro i prepusti posao računaru i Picture Publisheru. Slično olakšanje predstavlja i mogućnost da se izdvoji deo slike i radi sa njim a da program sam „parče" slike vrati na svoje mesto.

Publisherov tekst režim sada koristi i anti-alias tehniku tako da slova prirodnije postaju sastavni deo slike. Novina ima napretek tako da bi moglo o njima još puno da se piše. Program je jako dobro organizovan i pri radu daje pun komfor samom korisniku. Opcije i menıji su ostali isto organizovani kao u prethodnoj verziji, tako da korisnik na prvi pogled ne može da razazna o kojoj je verziji reč. Međutim svi modovi su drastično ubrzani pa je rad prilično udoban. Neke od opcija su dobile nove funkcije u odnosu na staru verziju, dok su neke potpuno izmenjene. Ubačena je jedna posebna grupa a to je rad sa objektima sličnom logikom kao u Corel Draw-u 4.0.

Što se tiče poboljšanja ona su prisutna u gotovo svim režimima i opcijama. Mod za štampu je jako pojednostavljen i veoma prijatan. Prednost Picture Publishera je zapravo ta da preko menija i opcija koje su na raspolaganju korisnik koji se po prvi put susreće sa ovim programom u roku od dva sata rada bez ikakvog uputstva uz podršku postojećeg 'Help'-a može da izvrši određeno retuširanje neke od slika ili da doda nove elemente. Jednostavno program vas vodi sam od sebe.

Jedan od velikih nedostataka ove verzije je da program nema mogućnost kalibracije monitora za boje. Data je samo gama za monitor. To zapravo znači da u CMYK režimu rada nećete imati mogućnost realne slike koja će biti odštampana. Možda će to popraviti u nekoj od verzija ili će to ostati zauvek kao i sa Corel DRAW! koji isti problem vuče još od prve verzije.

Saša STANOJKOVIĆ



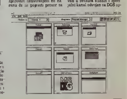
WideAngle 3.0

„Daljinski upravljač" za MS Windows

Kod ljudi koji koriste mnoštvo Windows aplikacija često se javlja potreba da se određeni niz otvorenih programa i raspored njihovih prozora na ekranu zapamti i ponovo pozove. Tako bi se moglo napraviti niz konfiguracija specifičnih za određenu vrstu posla. Standardan Windowsov Shell (*Program Manager*) to ne može da uradi. Ali nedavno se pojavio program firme *Attitash Software* nazvan *WideAngle* koji omogućava da u svoj Windows ugradite takvu koncepciju.

WideAngle se ponaša kao daljinski upravljač. Naime njegovim aktiviranjem na ekranu će se pojaviti prozor sa određenim brojem dugmića (ili kako autori programa kažu „kanala") od kojih svaki predstavlja određenu konfiguraciju koja se pojavljuje pritiskom na to dugme. Upotreba krajnje jednostavna idealna za ljude koji ne vole puno da čeprkaju po sistemu. Naravno to nije sve. Određeni skup kanala može se snimiti pod imenom schedule (raspored) tako da se slične konfiguracije mogu lepo i pregledno grupisati na disku.

Za aplikacije koje se stalno koriste postoji i pozadinski *(Background)* kanal koji sadrži aplikacije koje će se pojavljivati u svakom kanalu i specijalni kanal odvojen za DOS ap-



hkacije. Da bi se korisnik lakše snašao u svemu tome postoji i X-Ray (rendgenski) mod u kome prozori postaju providni pa se lepo vidi gde je šta. Programu se može dodeliti i status Shella, tj. može se aktivirati po ulasku u Windows čime se praktično odmah dobija izbor konfiguracije prilagođene određenom poslu (nešto slično kao Boot meni MS DOS-a 6.0). Za lakše razumevanje sistema rada dobija se i demo koji lepo pokazuje mogućnosti programa.

Pored toga, uz paket se dobija i SlingShot, mali program za startovanje aplikacija i baratanje njima. Stvar nije loša, ali je nekako suviše skučena i osakaćena u odnosu na „prave" Shellove poput Program Managera ili Norton Desktopa.

Ovo je svakako interesantna stvar a diskutabilno je koliko je korisna. Naime, ukoliko koristite dve do tri aplikacije neće vam puno koristiti, ali ako ih imate puno i volite da upresite svoj način rada, Wideangle će svakako biti od velike koristi.

Slobodan POPOVIĆ

Smalltalk/V for Windows

Znatno lakše programiranje Windows aplikacija

Programiranje pod Windowsom ima nekoliko velikih prednosti: automatska podrška najrazličitijih ekrana, miševa i štampača, fontovi, mogućnost interaktivnog rada i razmene podataka između programa, rada u mreži, lakoća učenja, grafika... Samo, na kojem programskom jeziku pisati? Na raspolaganju su svi značajniji jezici: BASIC, Pascal, C++, razne baze podataka. Zajedničko za sve „prerađene" jezike je da koriste objekte kao način za pojednostavljenje pisanja programa. Nije problem u samim objektima, već u tome što ni jedan klasični jezik ne podržava prozore, grafiku, miša, boje itd. Rešenje je pragmatsko: proširiti postojeću sintaksu objektima za prozore, grafiku itd. Ali operacije nad novim pojmovima su tako kompleksne (svaki prozor se sastoji iz mnogo, mnogo delova) da to može programera definitivno odbiti od pisanja programa. Klasičan primer je Borland Pascal 7.0 for Windows. Da ne bude nekakve sumnje, to je odličan jezik korišćenje Windowsa je omogućeno do maksimuma, ali po ceni učenja potpuno novog jezika koji kao za pakost sve radi pomoću pokazivača (pointers) „Ahilove pete" mnogih Pascal programera.

Kako to izgleda u praksi? Program za prozor u kome se može slobodnom rukom crtati mišem je u priručniku za Pascal objašnjen čak na 69 strana a sličnosti tog programa sa klasičnim Pascalom skoro i da nema. Drugim rečima, prelazak iz klasičnog DOS jezika pod Windows je moguć, pošten, ali i vrlo bolan. Pa kad je to već tako, zar ne bi bilo bolje pod Windowsom programirati na jeziku koji se tu oseća kao riba u vodi, i kome prozori nisu naknadno ubačeni „strani elementi", nego su osnovni elementi jezika? Postoje dva takva jezika: Actor i Smalltalk/V for Windows (engl. actor – glumac, small talk – ćaskanje). Sudbina Actora je neizvesna jer je firma koja ga je proizvodila prodata i već skoro godinu dana se ne nalažavaju intenzivno.

Više platformi

No tu je Smalltalk/V, koji je u punom procvatu. Jezik se na tržištu nalazi već skoro osam godina i postoje implementacije za sva važnije platforme: DOS, Windows, OS/2, Macintosh uz još neke druge. Osim verzije za DOS, kompatibilnost za ove druge tri grafičke sredine je potpuna, što dodatno olakšava posao firmama koje moraju da podržavaju razne računarske platforme. Trenutno aktuelne verzije su za DOS verzija 3.0 i za Windows verzija 2.0. Ovde predstavljamo Smalltalk/V for Windows verziju 1.1 koja je bila pisana za Windows 3.0. Verzija 2.0 pisana je za Windows 3.1 i podržava TrueType fontove i sve ostalo, s tim što je kompatibilnost očuvana, tako da se pod Windowsom 3.1 mogu pisati i programi za Windows 3.0. Preporučena cena za DOS verziju je oko 100 dolara, a za Windows i svih 500 dolara. U maloprodaji te cene padaju na 60–70, odnosno na nešto više od 300 dolara.

Priručnici za obe verzije su praktično isti i imaju oko 800 strana. Znanje koje se stiče iz njih sasvim je dovoljno da se duboko zađe u programiranje na ovom jeziku. Programi se isporučuju na po jednoj 3.5-inčnoj disketi, a instalacija je brza i jednostavna.

Nije na odmet spomenuti da Smalltalk potiče još iz sedamdesetih godina, da je to prvi objektni jezik u istoriji i da je upravo povodom njega došlo do integracije između grafike visoke rezolucije, miša, fontova, prozora, ikona i menija. Te ideje su komercijalizovane prvo kroz Macintosh, a pod njegovim indirektnim uticajem došle su i u PC svet, prvo kao „pomoćni" operativni sistem GEM, a zatim kao „onaj pravi" kao Windows. Dakle, Windows je posledica Smalltalka, a ne obratno. Ono što je problem za sve druge jezike – otvoriti prozor i u njemu uraditi nešto – za Smalltalk je normalan, čak jedini način programiranja. Tome je podređen izbor osnovnih pojmova, što je onda dosledno sprovedeno kroz sintaksu celog jezika.

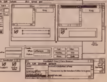
U prozoru na svom

Napraviti program u Smalltalku znači otvoriti prozor (jedan ili više), odrediti koji potprozori učestvuju u njemu, definisati menije za ceo prozor i za svaki potprozor i dodati onoliko „događaja miša" koliko je potrebno. Pod „događajem miša" misli se na razne varijante koje miš može da proizveda: jednostruki klik, uzastopni klik, kretnje sa i bez pritisnutog levog ili desnog tastera i slično. Rezultat ulaznog događaja je (skoro uvek) neki tekst ili iscrtana grafika. Crta se kao olovkom na hartiji: definiše se objekat koji predstavlja olovku (pen), a umesto hartije je površina prozora. Interesantno je da se svi pokreti pera pamte i da se po potrebi mogu ponavljati na istoj ili nekoj drugoj površini. Tako se grafički prikaz u prozoru može sa jednom ili dve naredbe preusmeriti na štampač uz potpuno očuvanje proporcija. Postoje i naredbe za animaciju.

Smalltalk je svojevremeno nastao kao nadgradnja programskog jezika za simulacije (Simula) i interaktivnog programa za crtanje (Sketchpad). I u ovoj verziji postoje naredbe za deobu procesa, pa je moguće imati dva prozora od kojih će svaki izvršavati svoj deo istog programa. To omogućuje i pisanje klasičnih diskretnih simulacija (redovi čekanja) i pisanje avanturističkih igara. Verzija za DOS sadrži i kompletan Prolog, ali toga u verziji za Windows nema.

Prednosti okruženja

Smalltalk/V for Windows je potpuno otvoren za DDE i DLL. DDE znači da dva programa koji podržavaju protokol DDE mogu istovremeno raditi pod Windowsom i dinamički razmenjivati podatke. Najbolji primer za to je sam Smalltalk: može se instalirati u Word for Windows i onda odatle pozivati. Tekst u Wordu se označava kao blok i iz posebnog novoinstaliranog menija,



Smalltalk se izvršava direktno!

DLL je način razlaganja programa na nekoliko datoteka na disku. Naime, nobičajeno je da često korišćene funkcije (sm cos itd.) postoje na disku u obliku biblioteke i da se odatle povezuju sa programima. To vodi da se količina istovetnog koda uvećava, rutina za sinus postoji ne samo u svojoj datoteci nego i u svim ostalim programskim datotekama. Biblioteke tipa DLL su lek protiv ove boljke: umesto da svaki program za stalno prenese kod za sinus iz DLL datoteke, on samo unese taj kod u memoriju i to samo dok se program izvršava, pa i onda samo ako je ta rutina potrebna. Oblik DLL funkcije ne zavisi od jezika, a sa druge strane svaki jezik za Windows podržava i DLL datoteke, tako da je moguće (uz odgovarajuće prepravke) da iz Smalltalka koristite sve što ste napisali u Turbo Pascalu ili C-u pod DOS-om. Ako ni to nije dovoljno, može se asemblerski kod u Smalltalk dodavati direktno.

Podrazumeva se da Smalltalk/V for Windows podržava sve vrste korisničkih interfejsa, razne vrste ekranskih tastera (button), izbora, dijaloga, listi grafičkih potprozora, bo je lti tako da je moguće iskoristiti Windows do maksimuma.

Smalltalk je interpreter pa se pod DOS-om izvršava dva deset do trideset procenata sporije od prevedenih programa. Pod Windowsom takve razlike nema, jer tu su svi programi interpretirani za nešto što se zove Windows API, a što je skup od oko 600 funkcija pisanih u C-u. Tako na primer krug iz Smalltalka i krug iz Pascala crtaju se potpuno isto pozivom GDI funkcije za crtanje kruga. Zato je i brzina izvršavanja ista.

rad. Kada to uradite, možete da počnete sa unošenjem podataka izabravši u Users meniju opciju New User. Pošto upišete ime, datum i vreme rođenja (12 AM je podne a 12 PM ponoć), obratite pažnju na vremensku zonu (za Jugoslaviju je GMT+1 Mid Europe, Standard Time) i geografsku širinu (Longitude) i dužinu (Latitude) mesta rođenja (npr. za Beograd 20°30' East i 44°50' North). Ukoliko ne znate tačne podatke, kliknite na odgovarajuću ikonu (svet, Evropa, Kanada, SAD) a zatim na tačku na mapi koja približno odgovara mestu rođenja. Podaci će sami biti uneseni. Iako krajnje jednostavan, ovaj način je veoma neprecizan i može bitno da utiče na proračun položaja planeta. Najbolje bi bilo da geografsku širinu i dužinu proverite u nekom atlasu ili još bolje u astrološkim efemeridama.

Meni Options sadrži opciju Miscellaneous koja omogućava određivanje maksimalne orbite planeta za aspekte natalnih i dnevnih horoskopa (savet iz menija Help – za natalni horoskop 7°, a za dnevni 2°). Od Vas se dalje traži da se odlučite koji od tri ponuđena sistema kuća želite da bude primenjen u vašem horoskopu. Preporuka je da to bude Placidus House System koji je i kod nas i u svetu najpopularniji. Za izradu dnevnih horoskopa podešavanje se isti princip. Kada sve ovo uredno obavite, možete da pogledate natalnu ili dnevnu kartu aspekte (meni Chart) i tumačenje (meni Horoscope).

Ono što je takođe zanimljivo, program poseduje bazu podataka o horoskopima nekih poznatih ličnosti. Tako je moguće analizirati i njihove natalne kao i dnevne karte. Na primer, možete pogledati kakav je bio položaj zvezda u horoskopu Merlin Monro (Marilyn Monroe) na dan njene smrti.

Kao što je već napomenuto, proračun je veoma pouzdan, ali je tumačenje sažeto i previše generalizovano, što je i normalno s obzirom da je u pitanju „samo kompjuter"...

Rina MARJANOVIĆ

Visions – The Astrology System

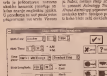
Precizan, ali neinteligentan kompjuterski zvezdočatac

Ukoliko ste poželeli da saznate „šta vam kažu zvezde" pa se dvoumite da li da posetite nekog astrologa ili ne, skratite sebi muke. Uštedećete i novac i vreme a eliminisaćete svaku sumnju u eventualne greške. Američka firma „Lifestyle Software Group" plasirala je na tržište Visions – The Astrology System – program za izradu i tumačenje horoskopa.

Kao i svi Windows programi vrlo je jednostavan, naravno ukoliko korisnik poseduje solidno znanje engleskog jezika. U poređenju sa već postojećim programima ove vrste Visions – The Astrology System je izuzetno precizan pri proračunu, što je ujedno i njegova najbolja karakteristika.

Da bi vaš horoskop na pravi način bio protumačen, neophodno je da pored datuma i mesta znate i tačno vreme rođenja kako bi podaci za Vašu natalnu kartu bili precizno izračunati i ucrtani.

Pre nego što pristupite izradi horoskopa, pogledajte opciju Index menija Help gde ćete pronaći Astrology Terms i About Astrology pojmove koje svakako treba detaljno proučiti kako biste sebi olakšali dalji



Micrografx Designer 4.0

Ovog puta „Micrografx" ulazi u trku sa CorelDRAW!-om, Adobe Illustratorom i sličnim paketima. Ova verzija Designera je stvarno nešto sasvim novo ali i delimično traljavo izvedeno. No krenimo redom.

Paket dolazi na 12 malih HD disketa (po 1.44 MB). Instalacija je krajnje jednostavna sa pratećim porukama šta se dešava i koji se od programa trenutno instalira. Ovaj deo je već poznat korisnicima iz prethodnih verzija. U sklopu Designera dolaze i Adobe TypeManager 2.5, Micrografx PhotoMagic i Micrografx SmartSep Print Utility.

TypeManager u ovoj verziji ne zahteva da se restartuje Windows prilikom dodavanja novih ili izbacivanja postojećih fontova. Od verzije 1.0 do najnovije verzije (2.0) TM-a sem pomenute mogućnosti nista se bitno nije promenilo. Verovatno je izbačen poneki bag.

PhotoMagic je skraćena verzija Picture Publishera 4.0. Omogućava editovanje bitmap datoteka, njihove promene, propuštanje kroz filtere itd. Naravno, omogućeno je učitavanje slike u jednom formatu i snimanje u sasvim drugi. Program radi nezavisno od Designera a može se pozvati i direktno iz njega. Najbolja osobina programa je postojanje velikog broja filtera koji na veoma brz i jednostavan način od neke prostije slike mogu da naprave gotovo remek-delo.

SmartSep je program koji takođe može da radi nezavisno ali je direktno vezan za Designer. Slično „Adobeovom" Separatoru, služi za pripremu štampe tako što na osnovu (izvorne ili PRN) PostScript datoteke izdvaja osnovne boje dokumenta. Međutim, u ovom programu slika koja se obrađuje se ne vidi, a ima dosta smicalica koje može samo da vas zbuni na prvi pogled. Program radi željene korekcije za separaciju, podešavanje odnosa procesnih boja, omogućava da se tačno definiše u kojem od nosu treba crna da se provlači kroz ostale boje itd. Sve u svemu, program je dobar ali nije savršen. Glavni problem svih ovakvih programa na PC kompjuterima jeste da boje koje se



više ne odgovaraju standardu PANTONE ni TRUMACH. Prvi standard je zapravo onaj koji se i kod nas koristi za procene boje, a drugi je bitan za digitalne boje. Cilj je naravno da nakon izvršene separacije ono što dobijete iz štamparije odgovara onome što se videli na ekranu.

Način rada u *Designeru 4.0* drastično je promenjen u odnosu na prethodne verzije. I pored mnogo novih i originalnih rešenja, postao je sličniji CorelDRAW!-u i njegovoj logici nego svojim prethodnim verzijama. Novih opcija ima toliko da se čitaocima unapred izvinjavamo ako u ovom prikazu neku od njih izostavimo.

Najveća pažnja data je kreiranju objekata koji izgledaju kao da su u tri dimenzije (perspektiva, senke, izvor svetla). Većina opcija dostupna je preko ikona. Mogućnosti kontrole i podešavanja dimenzija, osobina koja je oduvek bila prednost Designera, dodatno je unapređena tako da ni najveći dlakocepci neće imati nikakve primedbe.

Od mnogobrojnih opcija izdvajamo mogućnost umnožavanja objekta određen broj puta sa povezivanjem podešavanja izvora svetla za kvazi-trodimenzionalne objekte. Rad sa tekstom je neuporedivo bolji: znaci mogu biti obojeni običnim, vektorskim ili bitmap filovima. Ispisani u obliku nekog od objekata. Bitmap slike mogu da se vektorizuju *(Trace)* direktno u programu.

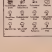
Program je krajnje jednostavan za korišćenje, tako da je uputstvo potrebno jedino radi kompleksnijih stvari ili većeg broja Clip-art sličica. Inače sličice su savršeno organizovane i po potrebi mogu se instalirati i naknadno.

Sve u svemu, program je za svaku pohvalu. Pored svih mogućnosti koje cenimo kod CorelDRAW!-a, Designer ima još puno novih, tako da više nagrinje CAD sistemima nego grafičkom dizajnu. Jedina zamerka je što je zbog silnih opcija nešto sporiji.

Saša STANOJKOVIĆ

MS Visual Basic 3.0

Alatka za sve programere (osim onih „najpravijih")



Prvoj verziji *Visual Basica* posvetili smo dosta pažnje. Stvar je bila nova i u dva broja „Sveta kompjutera" opisali smo čak i način na koji možete da dođete do prve aplikacije. Verziju 2.0 smo preskočili jer smo se nadali da će nam je „Microsoft" kao i verziju 1.0 ljubazno poslati na adresu redakcije. Baš kad smo se odlučili da ipak pravimo prikaz piratske kopije, stigao je i press-materijal od „Microsofta" da je izašla verzija 3.0.

Bezbolno programiranje

Varijanta *Professional Edition* sa 9 HD disketa preselila se na naš hard disk zahvaljujući „domaćim magovima", a uspeli smo da pregledamo i dokumentaciju. Ako je VB 1.0 moglo da se okarakteriše kao nešto sasvim novo, onda je verzija 3.0 nešto sasvim dobro. Programiranje bazirano na gotovom korisničkom interfejsu više nije trend već jedini logičan način da se dođe do aplikacije.

Pri tome Visual Basic 3.0 sam rešava veliki broj problema podržavajući pristup tabelarnim kalkulatorima i bazama podataka i to čak i na nivou *SQL* ili *Oracle* višekorisničkih baza (za *Professional Edition*). Deo paketa pod nazivom *Crystal Reports* omogućava formiranje završnih izveštaja u formi cirkularnih pisama, faktura, računa, nalepnica za koverte i sličnih stvarčica sa uzimanjem podataka direktno iz baze podataka uz filtriranje iz *Visual Basica*.



Šta može

Uvedena je obrada novih vrsta podataka (zvuk, grafika) preko MCI-a *(Media Control Interface)* i njihova razmena sa drugim aplikacijama preko OLE2 mehanizma. *Hotspot Editorom* možete da definišete i podesite „vruće tačke" na grafičkim objektima (slikama) koje će reagovati na pokretanje ili pokazivanje mišem. Tako kastomizovana kontrola omogućava mnoštvo različitih reakcija na korisnikove akcije. *Help Compiler* takođe može da sadrži povezane objekte sa zvučnim, muzičkim i animiranim sadržajima koji korisnika obaveštavaju o mogućim ili propratnim akcijama koje može da preduzme.

Veoma interesantan deo paketa je *Application Setup Wizard*. Kada završite programiranje, svoj program pretražuje vašu MAK datoteku i na osnovu podataka iz nje napraviti instalacionu disketu za vašu aplikaciju sa svim neophodnim komponentama za njen rad. Pored neophodne VBRUN300.DLL biblioteke može da se ukaže potreba i za nekom od biblioteka koje pristupaju bazama podataka ili obezbeđuju OLE2 mehanizam. Na kraju dobijate instalacionu disketu sa SETUP programom kao za ozbiljne komercijalne aplikacije.

Šta ne može

Ovo nije alat kojim možete da uformatirate 83 trake na disketi ili direktno kontrolišete hardver koji nije u nadležnosti Windowsa. Ipak veliki broj objekata i događaja koji možete da kontrolišete uz razmenu podataka i procedura sa ostalim aplikacijama uz najbolji Help sistem koji smo do sada videli omogućiće vam da napravite mnogo upotrebljivih aplikacija za veoma kratko vreme.

Voja GAŠIĆ

Program smo pozajmili od firme Mikrofi (Skadarska 45, Beograd)

Micro Air i Anima, Beograd

Zalog za budućnost

Profesionalna AutoCAD škola, arhitektonsko projektovanje i prodaja kompjuterske opreme

Delatnost ove dve firme je dosta isprepletena, tako da se u svojim istupima najčešće pojavljuju letovremeno. Micro Air se bavi prodajom i prometom računarske opreme s akcentom na CAD opremu, dok Anima funkcioniše kao arhitektonski projektantski biro. Prema rečima našeg sagovornika, gospodina Aleksandra Marinkovića, arhitekte zaposleni u ovim firmama na vreme su uočili prodor računarske tehnike u oblast projektovanja (tehničko crtanje arhitektura) dok su njihove kolege sa podozrenjem gledale na mogućnosti primene računara u tom segmentu.

„Anima koristi opremu koju pareduje Micro Air i trudi se da dostigne i pruži sam vrh primene CAD-a u našem okruženju" izjavio je g. Marinković i dodao „Sem projektovanja, izrade tehničke dokumentacije, idejnih i glavnih projekata, kao i ostalih delatnosti arhitektonskog biroa, ovde se radi na daljem proširivanju i korišćenju mogućnosti računarske tehnologije i sudi izrada prezentacija (ekranske animacije)."

Anima se razvija i u smislu škole: sa uspehom je u proleće 1991 godine pokrenula kurs AutoCAD-a koji pruža kompletnu obuku u ovom smislu – na svim profilima tehničkih struka već za građevinsko-arhitektonsku oblast. Škola je sada ipak, dosta razuđena i od osam ponuđenih kurseva začivela su četiri jer je mali broj ljudi zainteresovan da pohađa složenije nivoe. Najpopularniji je početni kurs za apsolutne početnike koji se prvi put susreću sa CAD-om, zatim se predaje kurs gde inženjer treba da zaokruži svoje znanje da bi iz njega mogao da pruži maksimum zamenjujući tako ustaljene metode rada. Treći nivo je obrada prostornog modeliranja (fasade, osnove itd.) rad u tri dimenzije sa namerom da se svi prostorni prikazi generišu iz jednog složenog 3D crteža.

Savladavši CAD uči se i tehnologija prenosa informacija na papir jer najde nije prihvaćeno da se projekat predaje u formi kompjuterskog zapisa.

Od samog starta postojala je težnja da se škola ovaniči na međunarodnom nivou preko tvorca popularnog paketa firme „AutoDesk" koji ima propisane kriterijume ovakvih škola. Inače Anima poseduje licencirani kopiju AutoCAD-a (ver 11) sa još pet školskih kopija. Uslov „AutoDeska" je i nivo opremljenosti kompjutera: u početku su se koristili 386 računari, dok su sada zamenjeni mašinama 486 klase po vezanim u Novell mrežu. Međutim radna verzija AutoCAD-a nije dalje unapređena jer su se iz poznatih razloga prekinuli svi kontakti sa Jugoslavijom. Inače jedna grupa broji najviše šest polaznika kojima je na raspolaganju sva prateća literatura, kao i specijalne skripte koje dobija svaki polaznik napisanih od strane instruktora Anime. Na kraju kursa izdaju se diploma.

Pojedinci su mnogo više zainteresovani za ove kurseve – preko 50% su učenici srednjih škola i studenti, a ostala čine arhitekte i inženjeri koji sa nostalgije drže, dok je najređi slučaj da se firme same za interesuje i pošalju zaposlene na obuku. Stoga je generacijski prosek između dvadeset i dvadeset pet godina.

Cena kurseva je već duže vreme nepromenjena i iznosi oko 50 DEM. Svi kursevi su dimenzionisani tako da traju mesec dana (2-3 puta nedeljno u popodnevnim terminima) da bi polaznik po završetku jednog mogao da upiše naredni (sa malim popustom).

Ustanovljena je i škola programa CorelDRAW! (ver 4) gde je ciljna grupa korisnika znatno šira. Ipak odziv za ovaj kurs je prilično mali. Uskoro će startovati i škola 3D Studija (ver 2) prvenstveno namenjena arhitektama.

„Jako je bum relativno mali, zavredi sve razne projekte ugovaranjem sarađujući sa većim firmama i manji broj samostalnih (kompletnih) projekata. Kako se u poslednje vreme malo toga gradi od temelja, ovakvih angažmana je malo, pa se sva pažnja posvećuje ponudi pri uizuelizaciji i borbi za primat (konkursni radovi, idejni projekti, elaborati)" objasnio je g. Marinković.

Naši ljudi i dalje se zbiru od modernizacije kreste klasične metode rada i makete kod prezentacija, kako diktiraju mogućnosti i zainteresovanost tržišta.

Ivan OBROVAČKI

Kontakt adresa: **Micro Air i Anima**, 29 novembra 71 Beograd tel 011/343-294 i 343-940

Priprema **DEJAN ŠUNDERIĆ**

U ovom broju smo vam pored uobičajenih objašnjenja spremili i nekoliko trikova vezanih za crtanje i prenos crteža iz CorelDRAW!-a i u njega

Ograničavanje akcija korisnika

Ako ste kreirali neki Windows program za veliku grupu slabo obučenih korisnika, verovatno ste poželeli da ih onemogućite da menjaju parametre radnog okruženja.

U datoteku PROGMAN.INI može se dodati sekcija [restrictions] koja se bavi ovom problematikom. Na primer:

[restrictions]
NoFileMenu=1
EditLevel=1

Postoji više parametara:

NoRun – ako je 1, korisniku nije dostupna Run komanda pa ne može da izvršava programe.

NoClose – ako je 1, korisnik ne može da napusti Windows okruženje.

NoSaveSettings – korisnik ne može da promeni sadržaj i parametre radne sredine.



NoFileMenu – Meni File se neće pojaviti u *Program Manageru*.

EditLevel – 1 = zabranjeno kreiranje, brisanje i izmena naziva grupa; 2 = zabranjeno kreiranje i brisanje elemenata programskih grupa i važe sva ograničenja za vrednost 1; 3 = zabranjena izmena komandnih linija postojećih elemenata grupa i važe sva ograničenja za vrednost 2; 4 = zabranjena izmena ostalih parametara elemenata programskih grupa i važe sva ograničenja za vrednost 3. EditLevel ograničenja su zgodna kada korisniku treba ograničiti pristup do svih programskih grupa, ali u slučaju da treba zaštititi samo jednu ili nekoliko postoji alternativni način. Moguće je željenim GRP datotekama promeniti atribut *Read Only*.

Prenos datoteka iz Excela u Quattro Pro

Jedan član naše redakcije imao je problema sa prenosom datoteka iz *MS Excela* u *Quattro Pro*. Posle članka o QP u prošlom broju rešio je da isko risti trodimenzionalne tabele za neke proračune koje je do tada čuvao u Excelu.

Quattro naravno zna da pročita Excelove datoteke i posle kraćeg „preživakavanja" tabele su se pojavile na ekranu. Imale su samo jedan nedostatak – Excel datoteka od nekoliko desetina kilobajta sada je zauzimala više od jednog megabajta na disku. Problem je naravno u tome što je Quattro preneo i sve podatke o grafičkom formatu strane (margine, veličinu fontova, poravnanje, prored...). Podrazumevane vrednosti naravno nisu iste i ne beleže se na isti način. Naravno da su tabele kreirane direktno u Quattrou i formatirane da isto izgledaju, datoteka ne bi bila tako velika.

Problem je najlakše rešiti konverzijom Excel datoteke u neki siroviji i robusniji format (npr. neki stariji *Lotus* format) koji ignoriše grafiku formatiranja i sličnu šminku. Tek tada treba izvršiti učitavanje u QP.

Varijanta za rešavanje je i prenos preko *Clipboarda*. Sadržaj Excel tabele treba selektovati, zatim izabrati **Copy**, otvoriti QP i sadržaj preneti iz Clipboarda sa **Paste**.

Isto rešenje se može primeniti i za druge programe.

Priprema crteža za štampu

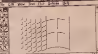
Autor ovog teksta često ima potrebu da snima sadržaj ekrana u grafičku datoteku i da ga priprema za štampu (u „Svetu kompjutera" ili na laseru). Tu operaciju je u Windowsu veoma lako izvršiti. Pritisak na taster 'PrtScr' prenosi u *Clipboard* sadržaj celog ekrana, a pritisak na 'Alt-PrtScr' prenosi sadržaj aktivnog prozora. Slika se potom pomoću **Paste** prenese u neki grafički program (Ovo bi trebalo da vam je poznato iz prethodnih brojeva ove rubrike.) Nažalost, ako se ovakva slika odštampa na laseru, boje će biti predstavljene rasterima i rezultat je neupotrebljiv.

Rešenje je da se slika konvertuje u crno-beli zapis. Treba uočiti da se ne misli na sliku u sivim tonovima *(Gray Scale)* već na sliku čija paleta zaista ima samo dve boje. To se može uraditi npr. u *Corel PHOTO-PAINT!*-u (**Image, Convert to, Black and White (1-bit), Line Art**).

Nažalost, nisu sve kolorne slike pogodne za ovakvu transformaciju. Problem je što će neke susedne površine različitih boja biti konvertovane obe u crnu ili obe u belu boju. Time će se izgubiti deo informacija koje crtež nosi.

Crtež u boji pre konverzije treba editovati tako da se promene tačke nekih boja. Najteži kasnije bi bilo direktno menjati paletu boja, ali autor ovog teksta koristi jednu drugu metodologiju.





U *Corel PHOTO-PAINT!*-u postoji alat **Color Replacer** kojim se mogu menjati tačke samo jedne boje dok sve ostale ostaju nepromenjene. Treba ga izabrati iz prozora sa ikonama, a zatim u paleti boja (prozor *Color Selections*) za *Background* i *Fill Color* postaviti boju koju želimo da promenimo i novu boju. Po potrebi može da se promeni i veličina i oblik aktivnog dela pakerivača (prozor *Tool Settings*, Width). Editovanje se potom izvodi brzo i lako.

Prenos CDR crteža u tekst procesor

Našeg čitaoca **Dejana Habića** interesuje zašto se pri prenosu crteža napravljenih u paketu *CorelDRAW!* u *WordPerfect for Windows* pojedine linije izgube.

Problem nije vezan samo za ova dva paketa. Naša preporuka čitaocu je da za prenos crteža ne koristi rasterske *(bitmap)* formate kao što su PCX ili BMP već vektorske kao što su CGM *(Computer Graphics Metafile)* ili WMF *(Windows Metafile)*.

Tanke linije (debljine ispod 0.1 mm) mogu da se izgube pri rasterizaciji zavisno od primenjene rezolucije, dok vektorski crteži ravnopravno prenose linije različitih debljina. Napomenućemo da za problem našeg čitaoca rešenje nije ni konverzija iz CDR datoteka u WPG *(WordPerfect Graphics)* format. Naime, WPG format obuhvata oba formata, i rasterski i vektorski, a CorelDRAW! može da izveze sliku samo u rasterski WPG.

Rubrika se bavi manje poznatim rešenjima pri korišćenju paketa Microsoft Windows i programa koji rade u tom okruženju. Objavljujemo priloge koje smatramo korisnim, pa pozivamo čitaoce da nam pošalju svoja rešenja. Pokušaćemo da rešimo i probleme sa kojima se vi susrećete. Priloge i pitanja šaljite na donju adresu ili na BBS Politike (Lična pošta Dejan Šunderić)

Svet kompjutera
(Windows hlp)
Makedonska 31
11000 Beograd

AMIGA BLOCK

Rubrika PD kutak, koju ste imali priliku da pratite na našim stranicama, došla je u koliziju sa novoformiranom rubrikom AMIGA SOFTMIX Naime, mnogi PD programi našli su svoje mesto na stranicama SOFTMIX a jer koncepcijski nisu mogli da stanu u PD kutak Da bi se ubuduće izbegla preklapanja ove vrste, sadržaj PD kutka od sledećeg broja biće uvršćen u SOFTMIX.

Ali to nije sve!

Pored opisa PD programa, biće jasno naglašeno da se radi o programu u javnom vlasništvu. Trudićemo se da svaki tako obeležen program po izlasku broja možete da nađete na našem BBS u

* * *

POZIV NA SARADNJU

Sve ove promene napravile su dosta mesta i za vas koji imate želje i afiniteta da sarađujete sa nama u stvaranju što boljeg AMIGA BLOCK a. Očekujemo da nam šaljete prikaze programa za SOFTMIX, a evo šta to znači.

- Da tekst ne bude duži od dve šlajfne (dve kucane strane sa duplim proredom), sa jasno naznačenim imenom i verzijom programa u naslovu teksta U tekstu treba navesti osnovne karakteristike programa , bez zadiranja u neke detalje Navesti da li je program bolji, lošiji ili jedinstven po svojim mogućnostima Navesti koje opcije ga specijalno izdvajaju u odnosu na programe slične namene i šta je neophodno od hardvera za njegov minimalni i optimalni rad.

- Slika (ili dve) sa ekranom iz programa treba da posluži kao ilustracija korisničkog interfejsa programa ili nekog bitnog detalja iz programa (u te svrhe može vam poslužiti program PicSaver, kojim ćete sliku iščupati iz programa). Tekst i sliku nemojte štampati već je pošaljite u obliku fajla radi lakše i kvalitetnije obrade

- Ukoliko je program čiji nam opis prilažete PD molimo vas da priložite i kompletnu arhivu tj program sa svim pripadajućim fajlovima a sve radi povećanja fonda PD programa na našem i vašem, BBS-u.

Sve navedeno možete nam proslediti preko BBS POLITIK ili lično doneti u redakciju.

E.S.

Imagine 3.0



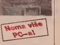
Posle pravog o ličnog *Real 3D Pro 2.0* na svetlo dana dolazi novo softversko ča o 3D modeliranja koje se zove *Imagine 3.0* Program se po novitetima dosta razlikuje od prethodnika. Kako je predočeno, u programu postoji oko dv sta razlika u odnosu na prvu verziju. U program je tako e unet priličan broj novih efekata, od kojih su neki već viđeni u drugim programima (ali nikad nisu bili svi na jednom mestu) a neki su sasvim novitet u oblasti 3D–a. Normalno, ova verzija je prilagođena novim AGA čipovima. Takođe uz program dolazi i paket koji sadrži gomilu podloga i tekstura koje su vrlo visokog kvaliteta.

Najefektniji novitet je i gomilica novaca koju za program treba odvojiti od nekih 1 100 DEM Za one koji ovaj program odmah žele da isprobaju, Imagine 3.0 će se pojaviti krajem novembra. **(ŽN)**

Loptica-skrolica

Za one koji vole novotarije (i mogu to finansijski da podnesu) napravljen je ovaj trekbol – zamena za miša. Umesto pomeranja kutića sa kuglicom po stolu, kuglicu „vozite" dlanom. Naprava je u potpunosti kompatibilna sa mišem i priključuje se mesto njega u mouse-port. Naravno, nikakav softverski drajver nije potreban. Cena u Engleskoj 30 funti **(VM)**





Nema više PC–a!

Firma „Commodore" se definitivno opredelila da svoju tržišnu politiku usmeri ka Amigi, tako da svi protekli pokušaji u oblasti PC–tržišta ostaju u prošlosti. Ta odluka za sobom povlači efekte koji će se amigašima sigurno svideti, s obzirom da se čitav kolos „Commodorea" okreće ka razvoju familije Amiga, što će naravno doneti i dosta hardverskih noviteta. **(ŽN)**

HARD/SOFT AMIGA

Titlovanje – srcu radovanje

Britanska firma „Zen Computer Services" pozabavila se nečim što na stranskoj televiziji baš i nije uobičajeno – titlovanjem. Program *Euro-Titler* uveliko se koristi na *Granada TV*-u (uprkos španskom nazivu radi se o britanskoj TV stanici), a sada se pojavila i komercijalna verzija.

Radi se o standardnom editoru-titleru koji se koristi na Amigi sa dženlokom. Uređaj se može koristiti i na drugi način: uz pomoć dženloka uradi se samo proba, a u završnoj obradi Amiga služi kao drajver za profesionalni karakter generator *Aston 4*.

Program poseduje i standardnu opciju beleženja vremena pojavljivanja i nestajanja titlova („automatika"). Međutim ono što prvi put srećemo kod ovakvih proizvoda jeste mogućnost korišćenja spoljašnjeg vremenskog kôda *(Time Code)*. Vremenski kod se kod profesionalnih magnetoskopa upisuje kao nezavisna informacija na traku i može se proslediti Amigi putem specijalnog interfejsa. Tako su problemi sa beleženjem tajminga pri titlovanju emisije koja se sastoji iz više delova ili kada treba da se stalno [illegible] ispravljanja neke greške elegantno rešeni. Amiga u memoriju direktno upisuje vremenski kod koji dobije od samog tajmera!

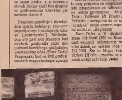
Euro-Titler titluje u jednom ili dva reda, sa podlogom u vidu trake ili bez nje. Koriste se standardni *Agfa Compugraphic* fontovi za koje program interno vrši antialiasing.

Postoji i Broadcast verzija *Euro-Titlera* koja sadrži podršku *Aston 4* karakter-generatora i kontrolu key signala.

Bilo bi interesantno uporediti ovaj program sa najpoznatijim programom za titlovanje na našim prostorima – *Magic Video Titlerom III* Predraga Bećirića – verujemo da se naš „zemljak" može sasvim uspešno nositi sa „Englezom".

Euro-Titler u V. Britaniji staje 100 funti (300 za Broadcast verziju) informacije možete dobiti na telefon 9944 81 703 1931. Što se *Magic Video Titlera III* tiče – možete se obratiti našoj redakciji. **(VM)**





Novo na CD-u

Nova zabavno-obrazovna igra *Alistair In Outer Space* zasnovana na istoimenoj knjizi za decu pisana je za *CDTV* ili Amigu opremljenu CD-ROM drajvom *A570*. Pošto se radi o igri za predškolsku decu autori nisu insistirali na kvalitetno digitalizovanim nepokretnim pozadinama sa statičnim figurama već je igra u formi avanture sa animiranim prelazima između raznih ambijenata i ugrađenim obrazovnim igrama, govorom, slikovnicama koje deca samo boje, slagalicama i jednostavnom igrom s kartama.

Ista firma izbacila je skup potprograma pisanih za programski jezik *AMOS* uz čiju pomoć drajv *A570* može da posluži kao običan audio CD plejer. Programski se može zadati komanda za izvođenje određene numere sa diska, zaustaviti izvođenje, skočiti na prethodnu ili sledeću numeru, pojačati ili utišati ton. Priložen je i demonstracioni program koji na ekranu iscrtava standardni kontrolni panel jednog CD plejera.

Disk sa igrom *Alistair In Outer Space* u Velikoj Britaniji košta 25 funti. *AMOS* potprogrami staju 5 funti, a sve informacije mogu se dobiti na telefon 9944 234 340722. **(VM)**

Stereo sempler



Osmobitni stereo sempler *DSS* namenjen je korisnicima sa manjim zahtevima. Povezuje se na paralelni port bilo kog modela Amige. Za unce malodija obezbeđena je i MIDI podrška. Kao programska podrška može se koristiti bilo koji od dobro poznatih programa za obradu semplova, a uz ovaj uređaj dobija se skromnija verzija četvorokanalnog sekvencera nalik na *Soundtracker*. Cena u V. Britaniji 40 funti. **(VM)**

(Fl)optika na delu



Sprava koja se reklamira kao „optički hard-disk" u stvari je naš stari znanac – „floptički" disk, ovog puta firme „Power Computing".

Za Amigu su na raspolaganju dva (preskupa) modela – eksterni (za A500 i slične) i interni (za A2000). Prvi u Velikoj Britaniji staje 1 000 GBP a drugi 730 GBP (drajv) + 130 GBP (SCSI interfejs). Eksterna verzija je opremljena ventilatorom, dve esetpetopolnim i pedesetopolnim SCSI ulazno-izlaznim konektorima i ugrađen joj je ispravljač. Odgovarajuće 3,5-inčne floptičke diskete koštaju po 40 funti svaka (skupa zanimacija!). Drajvovi su kompatibilni i sa PC i Macintosh računarima. **(VM)**

HARD/SOFT AMIGA

Dodatni portovi



Kartica *MultiFaceCard2* dodaje vašoj Amigi dva serijska i isto toliko paralelnih portova. Ne morate se više gnjaviti sa prevezivanjem sume kablova kada želite da priključite printer, modem, skener... Proizvođač garantuje da se ne oseća nikakvo usporenje pri radu, čak ni u multitaskingu. Serijski portovi omogućavaju najvišu brzinu transfera od 57 600 bit/s, a za paralelne se tvrdi da u potpunosti podržavaju rad preko *PARALLEL-.DEVICE* drajvera. Cena: 150 funti. **(VM)**

Mnogo novih fontova



U Velikoj Britaniji nedavno se u prodaji pojavio CD-ROM sa ni manje ni više nego – 1 000 fontova! CD nazvan „Serials Typocollection Version 3" sadrži fontove u formatima *Adobe PostScript Type 1* i *TrueType*.

U zbirci su serifna, neserifna i dekorativna pisma kao i 64 fonta specijalno dizajnirana za naslove i natpise.

Cena celog diska je 410 funti. Fontovi se mogu naručivati i pojedinačno na običnim disketama, ali naručuje 60 komada odjednom što ukupno staje 60 funti.

Za informacije možete pozvati firmu „CD Enterprises" na telefon 9944 457 855071. **(VM)**

Mala kućna muzika



Lepo upakovan digitajzer sa softverskom podrškom. Hardverski deo je manje-više standardan pa ćemo se pozabaviti softverom. Uz spravu ću dobijate dva programa: *Digital Studio III* za sekvenciranje i *Real Time Sound II* za obradu semplova. *Digital Studio* je standardni treker-sekvencer, a *Real Time Sound* predstavlja softverski ekvivalent mašine za efekte – na raspolaganju su eho, „robotski ton" itd. itd. Ceo paket može se u V. Britaniji nabaviti za 50 funti. **(VM)**

Piše NIKOLA STOJANOVIĆ

PD kutak

Brzi izveštaji

Kvalitetan izveštaj o stanju sistemskih zadataka (taskova) možete dobiti upotrebom programa **SysInfo3.22, ARTM** i **XOper**, ali kada je potrebno brzo pogledati stanje taskova (kada preti pad sistema) na usluzi vam se može naći i program Report. On je lak za upotrebu, jednostavan, efikasan i, što je veoma bitno, kratak (1000 bajtova) i brz program. Poziva se iz komandne linije i daje izveštaj sa spiskom aktivnih taskova, a prikazuje tip i adresu svakog taska sa neizbežnom podacima o veličini steka svakog procesa i broju korišćenja taskova. Lako se ugrađuje i kao eksterna komanda vašeg omiljenog *DirOpusa (Filemastera* ili *DiskMastera)* pri čemu se svi podaci prikazuju u novootvorenom *CLI* prozoru.

Sličan prethodnom programu koji nosi ime *LibInfo* prikazuje sve potrebne informacije o aktivnim sistemskim bibliotekama. Aktivira se iz *CLI*–a sa imenom biblioteke kao argumentom komandne linije (npr. *"LibInfo exec"*). *LibInfo* u CLI–u prikazuje podatke o tipu procesora, verziji biblioteke, svim važnim offsetima, prioritetu i broju poziva navedene biblioteke. Pošto je neverovatno kratak (1784 Bytes) i ne zahteva nikakve biblioteke idealan je za upoznavanje sa novim Amigama. Svaki sistemski programer ili bilo koji korisnik sa željom da upozna svoj sistem znaće da ceni ovaj veoma korisni programčić.

Pod asocijativnim nazivom *"WhatIs?* (by Cath of LSD) krije se bleda kopija programa *CFX*. Da ponovimo, svrha ovog programa je definisanje tipa fajla *(executable, info, preferences...)* na osnovu zaglavlja fajla. *WhatIs?* prepoznaje sve sistemske fajlove, pa je za razliku od svoga konkurenta *CFX*–a "samo" deset puta kraći (2544 bytes).

Alatke koje prate rad procesora nisu nikakva novost na Amigi. Ipak, vredi pomenuti *DispSpy v3.01* koji u novom ruhu (WB 2.0) beleži, grafički i precizno prikazuje performanse vašeg procesora u realnom vremenu. Ako ste ikada videli EKG ili osciloskop znaćete kako izgleda *DispSpy*. U simpatičnom prozoru (u stilu WB2.0) grafički je predstavljena aktivnost CPU (nanosi se na Y–osu) u zavisnosti od vremena (X–osa), a u dnu je prikazano vreme najveće procesorske aktivnosti i proteklo vreme od početka "špijuniranja" sa trenutnim stanjem izraženim u procentima. Svoju svrhu *DispSpy* nalazi pri brzinskom testiranju novog softvera i hardvera.

Manipulacije sa boot blokom

Za operacije sa bootblockom više vam nisu potrebni virus–kileri ili disk–monitori. Nedavno su se pojavile dve korisne alatke koje prebacuju boot u fajl i obratno, a pokreću se iz CLI–a, tako da ih bez muke možete instalirati kao eksterne komande *DiskMastera*. Reč je programima *File2Boot* i *Boot2File* (by Cath of LSD). Kao što pretpostavljate, argumenti komandne linije su uređaj na koji se snima ili sa koga se "skida" boot i fajl iz koga se instalira (ili u koji se snima) boot block.

Ako vas interesuje samo sadržaj nekog boota i želite da ga prikažete u CLI prozoru, tada ćete koristiti treći program pomenutog autora – *ShowBoot*. Potrebno je samo navesti uređaj kojim se manipuliše *(df0, df1 itd.)* i Hex/ASCII prikaz boota uslediće na aktivnom CLI–prozoru.



AUDIO DJ

Naučite Amigu da komentariše

Audio DJ omogućava veoma kvalitetnu reprodukciju semplova. Ako vam brojčano izražavanje kvaliteta reprodukcije daje verniju sliku možemo vam reći da ovaj program reprodukuje semplove brzinom (sample rate) do 55 kHz. Semplove možete učitati i u FAST RAM, što znači da će vam svaki od njih biti na raspolaganju u delić sekunde!

Ako se pitate čemu to verovatno ste semplove puštali sa svojim drugarima koji imaju tamo neke bipere a u te svrhe dobro je poslužio i neki osrednji tracker Međutim kada je potrebno da simultano puštate ili čak nadoverujete vi se semplova uzivo što bi se reklo u realnom vremenu onda vam svaki tracker postaje nefunkcionalan. To je onaj deo posla koji *Audio DJ* obavlja „K'o mator"

Na ekranu se nalazi 30 gedžeta (6x5) i svakom možete dodeliti po sempl. Klikom na određeni gedžet, normalno reprodukujete sempl. Za svaki gedžet možete posebno podešavati jačinu, frekvenciju, uključiti ili isključiti filter. U donjem delu ekrana nalazi se i *MASTER VOLUME* za kontrolu svih gedžeta.

Audio DJ je kao stvoren za domaće piratske radio-stanice.

Nebojša LAZOVIĆ



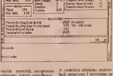
PROPER GRAMMAR

Kako da usavršite znanje engleskog jezika

Ustvari *Proper Grammar* je tekst procesor koji sem standardnog spell checkera tj. provere pogrešno otkucanih reči sadrži i tzv. *grammar checker*. Taj deo programa pronalazi gramatički neispravne delove rečenica i ujedno vas upozorava na sintagme koje mogu biti problematične (argo, suviše duačka ili kompleksna rečenica, itd). Pošto je program u smislu editovanja teksta vrlo siromašan opcijama, verovatno ćete ga koristiti samo za proveru teksta već napisanog u nekom drugom tekst-procesoru. Na to su mislili i ljudi iz SoftWooda, tako da *Proper Grammar* prepoznaje dovoljan broj raznih formata teksta.

Dakle *Proper Grammar* se ponaša kao i svaki drugi tekst procesor dok ne kliknete na taster *Check*. Tada na scenu stupa mašina mašinerija zasnovana na proverenom *Houghton Mifflin* algoritmu. Jednostavne greščice kao pogrešno vreme kod glagola ili pogrešno navedeno lice lako postaju plen ali to je tek početak. Dobićete izveštaj o rečima ili sintagmama koje se suviše često/retko koriste te ih treba izbegavati, o korišćenju argoa, klišea, uskostručnih termina ili izlizanih fraza. Rečenice koje budete sastavili mogu biti ocenjene kao predugačke, nepregledne ili one tzv. run-on tipa (kada se sastoje iz delova koji mogu stajati kao nezavisne rečenice). Upozoriće vas i na duplu negaciju, pogrešno korišćenje člana the a ili an, nepravilno napisanu adresu. Spisak je gotovo nepregledan.

Poruku o grešci dobićete u prvom a kratak opis u drugom prozoru. Tasterom *Ignore* kažete da se sve takve greške ubuduće ignorišu, sa *Replace*



možete zameniti neispravnu sekvencu nekom ponuđenom dok *Continue* nastavlja proveru. Fascinantna stvar posebno za ljude neengleskog maternjeg jezika krije se iza *Explain*. Tu će vam program vrlo detaljno i uz pomoć mnoštva primera objasniti gde je greška i kako da je ispravite. Zanimljiv deo se nalazi i u meniju, pod imenom *Statistics*. Tu između ostalog možete saznati procenjenu vrednost čitljivosti i kompleksnosti vašeg teksta, na osnovu nekih standardnih testova.

ProperGrammar odaje utisak profesionalno realizovanog programa i na drugim poljima. Može se startovati na *Workbench* ili *Custom* ekranu automatski uzima veći font ako se startuje u interlaceu, ima pregledan glavni ekran. Često korišćeni tasteri imaju na sebi strelicu – znak da se mogu aktivirati pritiskom na Enter. Tražeći dlaku u jajetu, prigovor se može staviti na nepostojanje instalacionog programa i nedostatak podrške popularnih *Final Copy* i *WordWorth* tekst formata. Poslednje je posledica relativne zastarelosti programa i verovatno će da bude ispravljena u sledećoj verziji.

Ako je engleski jezik u bilo kom obliku predmet vašeg interesovanja, *Proper Grammar* bi morao da zauzme mesto u vašoj kolekciji.

Đorđe VULOVIĆ

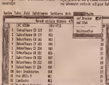
GO AMIGA!

Kratka i efikasna baza podataka

Ova baza podataka veoma je dugo na Amiga-sceni. Kada se kaže baza podataka to vrlo konfuzno zvuči ali *Go Amiga!* je sušta suprotnost. To je mala ali vrlo upotrebljiva baza koju svako sa lakoćom može da koristi. Zbog toga je dobila epitet „amaterske", mada iskustvo pokazuje da se baš sa tom bazom mogu odraditi ozbiljni poslovi („Ko umije, njemu dvije"). U *Go Amiga!* možete pra

viti bazu knjiga programa ploča kasete Možete je vrlo jednostavno iskoristiti i kao rečnik. Za sve kućne potrebšti ne nije vam potrebno ništa nasadje

zad sa ovom bazom ćete većina čisbm. Ipak ovaj način rada ima i svojih mana. Ako na primer smate samo 1 MB memorije a želite da u vašu malu bazu ubacite rečnik od par hilja-



Korisno je napomenuti da je *Ge Amiga!* delo nemačkih autora ali se neka dobra duša potrudila i prevela je na srpski. Prevod možda i nije najbolji ali je sasvim dovoljan da se program može koristiti bez posezanja za rečnikom. Prevedena verzija je prva verzija – 1.8. Na tržištu se pojavila i novija (za sad neprevedena) verzija 3.0. Obe verzije su skoro identične. Jedina razlika je u tome što verzija 1.8 ima kalendar koji važi do 93. godine a u verziji 3.0 kalendar važi do 97. godine.

Ge Amiga! sve podatke sa kojima barata smešta u memoriju, tako da su sva pretraživanja izuzetno brza. Nema stalnog učitavanja sa diskete i to da reči naići ćete na problem. Doduše sa svim manje glomaznim bazama kućnog tipa nećete imati nikakvih problema. Pošto je ova namena jedna od najčešćih sigurno ćete biti zadovoljni ovim programom.

Dilemu ako treba da li imate dovoljno memorije za bazu koju želite da formirate možete razrešiti konsultovanjem RAM opcije iz prvog menija s leva. A ako vaš rečnik bas treba (ili bilo koja glomaznija baza dužine 2 MB i više) možete proširiti memoriju (recimo sa 3 MB neće biti nikakvih problema) ili napraviti odlučniji korak i preći na *Superbase*. ❑

Emin SMAJIĆ

MULTIPLOT

Crtanje 2D grafika

Da li ste ikada imali potrebu (obavezu) da nacrtate grafik nekih veličina koje ste izmerili u laboratoriji? Milimetarski papir određivanje razmere ucrtavanje tačaka i na kraju povlačenje srednje linije. Naravno zbog štelovanja morate da brišete, brijate...

Uz *Multiplot* važi problemi bice rešeni. Na vama je samo da nabavite program i ubedite svoje nastavnike (asistente) da vam dozvole da grafike crtate na računaru.

Multiplot je moćna alatka za crtanje 2D grafika. Vrednosti mu se zadaju preko najobičnijeg ASCII fajla u kojem se navode vrednosti za X i Y-osu. Idealna situacija je kada vam treba grafik nekih izmerenih veličina čak postoji mogućnost da se zadaju i vrednosti za grešku. Kada program na hrandte podacima ulazite u glavni ekran u kojem je prikazan grafik.

Sve komande se zadaju preko menija. Postoji mogućnost da se zamene koordinatne ose, mogućnost uvećanja mogućnost istovremenog prikaza više grafika u nekoliko boja...

Tačku grafika možete označiti na šest načina (zvezdica, kvadratić, trougao...), linija grafika može biti puna ili jedna od ponuđenih desetak vrsta isprekidanih. Tačke grafika mogu biti nepovezane, povezane linijom svaka tačka povezana normalom do X-ose ili stepenasto. Postoji nekoliko vrsta interpolacije grafika (linearna, polinomna...) moguće je postaviti mrežu uokviriti grafik dodati željeni tekst. Uopšte program pruža polnu slobodu manipulisanja graficima kako numeričkim podacima tako i svim onim kozmetičkim detaljima koji jedan grafik čine potpunim.

Gotov grafik možete odštampati preko uređaja *PLT:* koji emulira HPGL na Preferences štampačima ili eksportovati u jedan od sledećih formata: *IL-BM, HPGL, Draw mCAD, IntroCAD PostScript* i *EPSF*.

Što se tiče hardverskih zahteva program je zaista skroman – radi i na Amigama sa 0.5 MB.

Kada se naviknete da štelujete rezultate uz pomoć Multiplota uverićete se još jednom u istinitost tvrđenja da se svi fizički poslovi uz pomoć računara računaru obavljaju znatno brže i lakše. ❑

Dušan DINGARAC



POWER FONTS

Konverzija CompuGraphic fontova u 3D objekte

Izdavačka kuća RGB Software izbacila je na tržište novi program trenutno jedini ove vrste čudo koji će obradovati mnoge ljubitelje 3D grafike. Samo ime upućuje na to s kakvom se programu radi. Funkcija programa je da vrši konverziju upisanog teksta na ekranu nekim od CompuGraphic fontova u 3D objekte. PF podržava konverziju u objekte trenutno najaktuelnijih programa i to Real 3D VideoScape Reflections 2.0 Imagine Sculpt, DXF Autocad Caligari LightWave 3DProfesional.

Naravno, suština nije samo u tome već što on radi posao za razliku od mnogih koji nisu u stanju da prebace neki ispisani text u 3D a da su ivice oble a ne „reckave". Bitnije od opcija u PF-u su Bevelling (sečе ivice 3D objektu), Weiche Kurven (razmešta tačke linija na jednaku razdaljinu), 3D-Ansicht (daje dubinu slovima) itd. Sve od ovih opcija možete detaljnije podesiti uz pomoć parametara.

Program je po prvom utisku SUPER i nadamo se da će naći mesto u upotrebi kod većine Amigista koji se pomalo bave i grafikom. ❑

Igor SLJEPČEVIĆ

VIEWTEC V1.03B

Prikazivanje slika i animacija na Amigama sa AGA čipovima

Viewtec je program za prikazivanje *IFF JPEG* i *GIF* slika, kao i svih formata animacija na Amigama koje imaju AGA grafičke čipove. Brzina je zadovoljavajuća, posebno kada je *GIF* u pitanju. *JPEG* slike biće prikazane u *HAM 8* formatu, a *GIF* u 256 boja. Program je kratak (oko 22 K) i uz sebe ima mali-upustvo u kojem ćete naći spisak svih parametara koje možete koristiti za ispunjenje vaših specifičnih zahteva (recimo, snimanje prikazane slike u *IFF* formatu, posebno korisno ukoliko ste "tanki" sa memorijom pa ne možete da koristite programe kao što je *Art Department*).

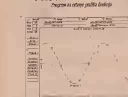


Dobar način da izvučete maksimum iz ovog kratkog programa jeste da ga upotrebite kao *GIF/JPEG* viewer prilikom konfigurisanja *Directory Opusa*, pri čemu će biti automatski pozivan kad god *Opus* naiđe na sliku u odgovarajućem formatu.

Aleksandar VELJKOVIĆ

AMIGA PLOT 2D

Program za crtanje grafika funkcija



Škola je odavno počela i sigurno se većina vas bavi nekim funkcijama. Te izračunaj oblast definisanosti pa nule funcije, monotonost, onda ekstremne vrednosti pa prevojne tačke i na kraju bajnade skicirej grafik funkcije. Prosto da vam muka pripadne. Međutim ako imate dobru prijateljicu koja se uz to još i zove Amiga, poslednji deo zadatka biće za vas prava zabava.

Srednjoškolski profesor matematike Džo Martin (Joe Martin) čiji je hobi programiranje autor je programa *Amiga plot 2D*. Ideja mu je bila da pomogne svojim učenicima u savladavanju algebre. Ali to je bio samo početak. Sada je pred nama vrlo upotrebljiv program za iscrtavanje svih funkcija koje se mogu opisati u dve dimenzije (X,Y). Istovremeno mogu biti unete četiri funkcije a njihovo prikazivanje ili prikazivanje moguće je kontrolisati gedžetom koji se nalazi ispred svake. Naravno da bi se funkcije nacrtale treba prvo da se definišu. Kada kliknete o jedno od polja za unos funkcije možete početi sa unošenjem funkcije koja vas muči.

Primera radi, otkucajte SIN (X), aktivirate gedžet PLOT i to je sve. Ako vas tako proste funkcije ne zanimaju, a imate neke mnogo glomazne sa kojim biste se uhvatili ukoštac, samo napred. Program vam omogućava precizno podešavanje prikaza grafika. Sve unesene podatke možete snimiti za kasnije, a i grafik se može sačuvati kao IFF slika.

Detaljnije o korišćenju programa možete pročitati u uputstvu koje se u obliku fajla nalazi na disketi zajedno sa programom. Za kraj još podatak da Amiga Plot 2D radi pod Amiga Dos-om 1.2, 1.3 ili 2.0 i zahteva 1 MB RAM-a.

Emin SMAJIĆ

AMI DOCK

Kako pokrenuti program samo jednim klikom

Verovatno se prvi put susrećemo sa programom čija je postojbina NeXT. Za neupućene NeXT je verovatno najmoćniji računar u kome kuca Motorolino srce, veoma profesionalnih i nadasve naprednih osobina (među kojima je svakako i cena). *Ami Dock* je Amigina „reinkarnacija" za koju autor tvrdi da daleko ostavlja original.

U suštini, *Ami Dock* služi za startovanje programa. Svaki program je predstavljen sličicom pomoću koje naređujete izvršavanje tog programa. Sličica su najobičniji IFF brushevi veličine 34x18 piksela, odnosno 34x36 za interlejs. Možete ih nacrtati sami ili preuzeti neku od dvadesetak već gotovih za najpopularnije programe.

Pri pokretanju *Ami Docka* morate mu reći gde se nalazi konfiguracioni fajl, bilo definisanjem logičkog imena *DOCK:* bilo kao argument u komandnoj liniji. Pojaviće se prozorčić sa sličicama i tri malecna tastera koji služe za pomeranje prozora odnosno za „skrolovanje" sličica ako njihova dužina premašuje veličinu ekrana. Ikone mogu biti poređane horizontalno ili vertikalno, što se, uz početni položaj prozora, kontroliše iz prvog menija. Drugi meni služi za dodavanje novih programa u postojeću listu to jest za promenu ili za brisanje postojećih. Definisanje nije moglo biti urađeno jednostavnije: upišete ime fajla koji se startuje, ime odgovarajućeg IFF braša i eventualno potrebnu veličinu steka.

Upotrebljivost ovakvih utility programa je problematična jer Amiga već ima prilično razvijen GUI (Graphical User Interface) sa sopstvenim ikonama. Ipak *Ami Dock* vam može uštedeti posao oko biranja pravog direktorijuma i mnogobrojnih kliktanja... na kraju krajeva lepo i izgleda (bar sa WB 2.0 paletom). Za WB 1.3 i slike i

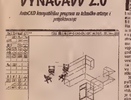


bez hard diska (što je u našim uslovima na žalost najčešća konfiguracija) može vam fino poslužiti. Za WB 2.x i 3.x to je pod znakom pitanja jer je već na raspolaganju opcija *Leave Out* pomoću koje ikonu diska programe ostavljate u glavnu WB ekran ravnopravno sa ikonama diskova.

Đorđe VULOVIĆ

DYNACADD 2.0

AutoCAD kompatibilan program za tehničko crtanje i projektovanje



Sve svoje potrebe za tehničkim crtanjem ili čak projektovanjem složenih trodimenzionalnih konstrukcija zadovoljićete ovim programom i nema potrebe da slušate zlobnike koji vam preporučuju da kupite PC zbog *AutoCAD*-a. Štaviše kompatibilnost sa *AutoCAD*-om je potpuna jer možete da učitavate scene projektovane u njemu (DXF format) pri čemu se čuvaju svi atributi (boje, hijerarhija, svetla). Naravno ova komunikacija je dvosmerna. Sem *AutoCAD*-a, možete izvoziti konstrukcije i u neki od poznatih formata ray-tracing programa (Sculpt, Imagine).

Program je prebogat opcijama za manipulaciju i lako dizajniranje objekata sa optimalno rešenom komunikacijom sa korisnikom: sve intervencije možete obavljati bilo preko ikona bilo uz pomoć unutrašnjeg programskog jezika (koji je, uzgred, skoro identičan *AutoCAD*-ovom).

Sistem ikona veoma je funkcionalan: svaka od prvih 12 ikona otvara svojih 16–20 podikona od kojih svaka ima svojih 16–20 i tako u 4 nivoa. Možete li izračunati koliko je to? No ne plašite se da se u ovom zamešateljstvu nećete snaći – u donjem delu ekrana imate liniju teksta koja daje kratko objašnjenje funkcije ikone ond kojom se pointer miša u tom trenutku nalazi. Ukoliko vam to nije dovoljno, u program je integrisano celokupno uputstvo (preko 300 K) koje dobijate prilikom na taster Help: program će prikazati onaj deo uputstva koji se odnosi na ikonu koju ste trenutno odabrali. Za nekoliko dana već ćete instinktivno letati mišem od ikone do ikone i u roku od pet minuta kreirati projekte koje biste ručno izrađivali satima.

DynaCADD koristi sopstveni format vektorskih fontova za koje poseduje internu font-editor, ali uz verziju 2.0 dati su i neki CG fontovi na koje je prilepljeno njegovo zaglavlje tako da može da ih prepozna. Nadamo se da će neke od budućih verzija omogućavati i upotrebu standardnih fontova.

Pojavila se i novija verzija *DynaCADD*-a (2.07), ali je neispravna, tako da je 2.0 poslednje izdanje koje vam možemo preporučiti. S obzirom na kvalitet, i to će vam biti sasvim dovoljno.

Aleksandar VELJKOVIĆ

OCTAMED 5.0

Neprevaziđeni tracker program

Iako verzija 4.0 nije imala ni približnog konkurenta među dosadašnjim trackerima, neumorni Teijo Kanunen (Teijo Kinnunen) već je izbacio novu verziju ovog fenomenalnog programa. Verzija 5.0 kod nas se pojavila pre nešto više od mesec dana i donosi znatna poboljšanja u odnosu na prethodnu. Pre nego što nastavimo dalje, da napomenemo da Teijo Kinnunen ide u vojsku, što će reći da narednih godinu dana neće biti novih verzija OCTAMED-a. Po povratku iz vojske (ako se tamo ne zaglupi) autor obećava novu verziju sa 16-bitnom podrškom za A5000.

Nova verzija ima i novi stil – pull down menije. Zbog preglednosti, program je urađen u stilu *Workbench*-a, tj. moguće je otvoriti gomilu prozora na ekranu, odrediti im veličinu i sa lakoćom skakati iz jednog u drugi.

Što se samog programa tiče, ispravljena je gomila bagova. Napokon 100% ispravan *MIDI MESSAGE EDITOR* (primanje podataka sa MIDI uređaja) i *BUCK DUMPER* (npr. prebacivanje kompletnog memorije iz nekog modula u Amigu ili dela memorije iz Amige u ritam-mašinu). Block sada može imati do 64 kanala (ranije do 16) a vremensko dužina bloka (broj linija u editoru) je neograničena (ranije do 256 linija) tako da je sada moguće ceo song smestiti u samo jedan blok. Iz nama nepoznatih razloga, autor je ubacio mogućnost redukcije broja kanala u bloku (možda zbog uštede memorije) na 3, 2 ili 1 kanal. Operacije sa blokovima su daleko olakšane primenom *point & click* sistema (blokovima dodeljena su imena i kandije ih mišem jednostavno birate umesto besomučnog rolanja gore-dole).

Genijalna stvar je mogućnost programiranja miša i tastature, tako da se pacovskim tasterima mogu dodeliti razne nove funkcije (npr. klikom na desni taster miša mogu se izvršiti *cut, copy, delete, start song*...)

Izmaljen je i novi modul format *MMD2* koji je daleko superiorniji u odnosu na dosadašnje jer snima bukvalno sve podatke o songu (imena blokova, pointere...). Ubačeni su *REAL TIME TRANSPOSE* (prebacivanje tonaliteta, npr. iz C u D-dur...) i *REAL TIME MIXER*.

OCTAMED 5.0 ima samo jednu manu – radi isključivo pod *OS 2.0* ili većim.

Nebojša LAZOVIĆ

VCLI 6.0

Podviknete Amigi, a ona izvrši komandu!

Voice Activated Command Line Interface (VCLI)* je kratak programčić koji uz pomoć semplera i mikrofona omogućava zadavanje Amigi raznih komandi glasom (setite se osamdesetih legendarnog *ZX Spectrum*a i programa *ZX SPEECH*).

Ne moramo se vraćati mnogo u prošlost. Ako prelistate prošli broj, primetićete u rubrici „Za sva čula" veliki crveni naslov *Microsoft Windows Sound System*. Ono što je najzanimljivije u vezi sa softverskim delom *MWSS* jeste komandovanje glasom, a baš to omogućava i naše programče.

Od hardvera potrebni su vam sempler i mikrofon bilo koje firme, a od „mekanih" stvari tu je *Voice Activated Command Line Interface*.

VLSI je veoma jednostavan program i ima samo nekoliko komandi. Sa *LEARN* (nauči) semplujete (digitalizujete) npr. reč *DPAINT* (treba da izgovorite tu reč tri puta, a program iz računa neku srednju vrednost) otkucate koju komandu Amiga treba da izvrši kad „ču-je" reč DPAINT, recimo *dh0:dpaint* i stvar je gotova. Kada izgovorite DPAINT u mikrofon program će se sam učitati (tehnologija 21. veka. „Ti mu pričaš a on radi").

Nebojša LAZOVIĆ

SK SHELL V1.4

UNIX na Amigi

Kao deo Workbencha postoje i dva shella (interpretere komandi operativnog sistema). Prvi je nazvan *CLI* (Command Line Interface) i predstavlja najminimalnije moguće shell okruženje s nedostatkom osnovnih stvari kao što je editovanje komandne linije, pamćenje prethodnih komandi (history) itd. Prava stvar krije se pod imenom *AmigaShell* koji je prosečan ali veoma zgodan za upotrebu.

Nedostatak hard-diska popularisao je shellove sa velikim brojem ugrađenih komandi (kao *dir*, *copy*, *delete*) od kojih je najpoznatiji *Zshell*.

SK shell (sksh) je napisan po uzoru *ksh* iz operativnog sistema UNIX i time ponekoliko odudara od već viđenih varijacija. Osnovna razlika je u postojanju kvazi-programskih struktura tipa *if-then-else* ili *do-while*. Takve strukture se dalje grupišu u funkcije. Naravno postoje i promenljive lokalne, koje se koriste u okviru same funkcije i globalne – za ceo shell. Na primer dobro poznata komanda *path* ovde je urađena kao funkcija, dok se u globalnoj varijabli *PATH* čuvaju informacije o direktorijumima.

Podrazumeva se da su u ovako moćnom shellu implementirane sve rudimentarne funkcije kao editovanje tekuće linije, history, aliasi kao i solidan broj ugrađenih komandi. Komande se u dobroj meri razlikuju od poznatih *AmigaDos* komandi kako po imenu (*cp* umesto *copy*, *ls* umesto *dir*) tako i po realizaciji (na primer broj i raspored argumenata negde nije isti). Te razlike su posledica ugledanja na UNIX, što se može primetiti i po priloženim eksternim komandama *grep* i *touch* tipičnim za ujega.

Nabrojmo ukratko stvari koje su prvi put ovde viđene: upotreba UNIX-olikog piping ("pajping") sistema (izlaz iz jednog programa je istovremeno ulaz u drugi), nadgradnja redirekcija), upotreba wildcard sistema ("džoker" znaci) u UNIX stilu, već spomenuta programabilnost. Najzanimljiviji deo je svakako dopunjavanje argumenata naime pritiskom na Tab naređujete shellu da pokuša da kompletira argument na osnovu prvih par slova. Recimo da imate fajl

GarfieldLovesOddie.iff

Ako stavite

show garf <TAB>

posle pretrage direktorijuma dobićete

show GarfieldLovesOddie.iff

Ako se ime ne može jednoznačno odrediti dobićete listu kandidata.

Moguće je napraviti još raznih kombinacija, ali o tome i još koječemu konsultujte izvrsno urađenu dokumentaciju. Njen kvalitet i kvantitet (preko 200K) daleko premašuje većinu PD ostvarenja i ne bi je se postidela i neka komercijalna firma.

Ma koliko shell na prvi pogled ostavlja dobar utisak, njegova stvarna vrednost ocenjuje se u svakodnevnom radu. Tu je ushićenje malo splasnulo izgleda da nisu ispravljeni baš svi bagovi. Ipak tu otkrivamo i pravu vrednost ovog shella jer neispravne komande (na žalost, tu spada i često korišćeni *path*) često možete sami prepraviti. Ne zaboravite da na raspolaganju imate gotovo čitav programski jezik!

Ne dajte da vas prethodni paragraf dovede u nedoumicu – ako vam se prompt uvukao pod kožu *sksh* vas tanse preporoditi.

Đorđe VULOVIĆ

NCOMM 3.0

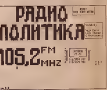
Prošlog meseca izašla je nova verzija popularnog komunikacionog programa. Nije loše, ali je moglo i bolje

Godinama za Amigu posto je samo dva prava programa za komunikacije *JRComm* i *NComm*. Koji je bolji – predmet je dugih rasprava. Čim se oktobra ove godine pojavila verzija 3.0 programa *NComm* "skinuli" smo je sa inostranih sistema, specijalno za korisnike BBS-a Politika. Od nove verzije očekivali smo mnogo, ali uzalud. Vizuelni izgled ostaje nepromenjen, a pošto je u pitanju neregistrovana verzija – autor je uklonio neke opcije. Konfiguracija se ne može snimiti kao ni scroll-back bafer i makro tasteri. Verujemo da će se uskoro na našem tržištu preko nekih drugih kanala pojaviti verzija koja neće stvarati ovakve „sitne neugodnosti"

NComm 3.0 traži minimum 1 MB RAM-a i koristi prednosti 2.0 i 3.0 verzije AmigaDOS-a. ANSI i VT100 terminal automatski se detektuju. Odabiranjem IBM emulacije automatski se poziva font za PC grafičkim karakterima. Za razliku od sličnih programa na PC-u koji podržavaju najmanje pet terminal-emulacija, izbor koji nudi *NComm* deluje siromašno. Šteta je što ne može da emulira AVATAR grafička kodem, Compuserve, Quick-B, VMS i Une-ASCII protokoli. Od njih je najinteresantniji B-modem ali ga većina domaćih BBS-ova ne podržava zbog nekih neprijatnih iskustava.

Ncomm je uvek imao pristojan skript jezik. Jedan od skriptova je i Hostscript koji pretvara *Ncomm* u mali BBS sa najpotrebnijim opcijama uključujući i slanje poruka.

Kao i u verziji 2.0 prisutan je scroll-back bafer u koga se upisuje sve podatke koji se primaju preko serijskog porta. Snimanje backa i komanda za rad sa blokom teksta ne rade u neregistrovanoj verziji softvera. Uz to autor u uputstvu na neuvar način plaši neregistrovane korisnike koji bi „delili svoju kopiju prijateljima" činjenicom da „neki BBS programi mogu da pročitaju serijski broj i ime vlasnika kopije". Domaćim korisnicima *Ncomma* sigurno se tresu gaće od straha!



U dokumentaciji *NComma*, autor se hvali da je uveo podršku za sve evropske jezike dove koji se neuporedivo brže iscrtavaju od ANSI-ja. Naravno, našeg jezika nema u listi, ali možete se snaći tako što ćete da učitate naš font i komandom SETMAP iz DOS-a učitate raspored tastera.

NComm standardno podržava brzine do 115200 bita/sec ali samo sa brzim mašinama. Hardver šesnaestobitnih Amiga (procesor 68000) može da izađe na kraj sa brzinama do 31250 bita/sec što je dovoljno za sve vrste modema.

Uz neregistrovanu verziju dobićete samo XYZmodem protokole kao i *Kermit*. Ostali protokoli dobijaju se registracijom ali se mogu naći i posebno (u pitanju su XPR biblioteke). Registracijom se dobijaju Bimodem (prenos fajla u oba smera), Bmodem Plus, Jmo

Ncomm još podržava do 24 makro tastera, slanje pristiglog teksta na štampač i clipboard komande (obeležavanje teksta i slanje preko serijskog porta). Opciono možete zaštiti ulazak u program šifrom i tako sprečiti druge da čeprkaju po šiframa za BBS-ove koje ste eventualno zapisali u telefonski imenik.

Ako program preuzmete sa našeg BBS-a za raspakivanje će vam biti potreban LHA dearhiver koji takođe možete uzeti sa BBS-a (preporučujemo verziju LHA138.EXE). U konferenciji Amiga pred izlazak broja dacemo savete za instalaciju programa.

Alexander SWANWICK

Superbase Professional 4

Nova generacija

Najmoćnija multimedijalna relaciona baza podataka na Amigi

Piše ALEKSANDAR VELJKOVIĆ

Bez obzira da li vam je potreban program uz čiju biste pomoć uneli samo telefonski imenik u kompjuter ili želite da razvijete aplikaciju za celokupno vođenje poslovanja u računarskoj mreži neke velike firme, posle puno lutanja svi putevi vode do programa *Superbase Professional 4* za Amigu od nedavno *SB for Windows* za PC.

Predstavljamo vam ovaj izuzetno program u Amiginoj verziji na osnovu iskustava proisteklih iz uvida u originalnu dokumentaciju, tako retku na ovom piratskom tržištu.

Kao i sve što se u razvijenom svetu skupo plati *Precision Software* je ovaj program i paket lepo zapakovao i luksuzno opremio: dve originalne diskete (program + primeri) i oko 600 strana uputstva u 3 dela knjige (I – baza i tekst editor II – form dizajner i programski jezik i III – vodič kroz gotove aplikacije na 2 diskete) svakako pružaju dovoljno informacija za upoznavanje svih finesa u razvoju jedne aplikacije.

Zašto baš Superbase?

Ako ste ikada koristili neku jednostavniju bazu za sređivanje sopstvenih podataka (npr *Go Amiga*) verovatno ste se često sretali sa problemom nefleksibilnosti filtera, bilo kada je u pitanju selekcija podataka ili njihov transfer, ili jednostavno niste mogli od postojećih podataka da dobijete svežizlazne informacije koje su vam bile potrebne prikazane na način na koji ste to želeli. Rešenje za sve te probleme je *Superbase*.

Najveća vrlina ovog programa je što ga morate poznavati samo onoliko koliko je neophodno da biste uradili posao ukoliko standardne opcije za kreiranje datoteka koje vam nude padajući meniji i ikone zadovoljavaju vaše potrebe, možda nikada nećete morati da naučite ni jednu komandu iz *Superbase*-ovog programskog jezika (DML). Ukoliko vaši zahtevi vremenom posta nu veći, moći ćete postepeno kroz tri stepe da udete u svet ozbiljnog programiranja relacionih baza.

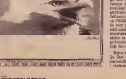
Da biste ovaj program uopšte mogli da koristite treba da imate bilo koju Amigu sa minimalno 1 MB memorije a zbog ugodnosti rada bilo bi dobro da imate i hard disk. Naime, *Superbase* je tako koncipiran da datoteke pretražuje direktno sa diska umesto da ih cele smesti u memoriju tako da je pretraživanje na disketama užasno sporo. Rešenje ovog problema moglo smeštanje datoteka sa kojima ćete raditi na RAM disk ali nemojte slučajno da zaboravite da ih nakon završetka rada u programu pokove sačuvate na disketu!

Tri magična koraka

Osnovni nivo rada *Superbase*-a koji je obavezno sadržan i u svim kompleksnijim operacijama jeste manipulisanje pojedinačnim datotekama (file) koje je identično načinu na koji funkcionišu i amaterski programi za obradu datoteka kakav je npr *Go Amiga*. Među tim u slučaju *Superbase*-a stoji vam na raspolaganju nebrojeno više mogućnosti za pretraživanje selekciju i generisanje izveštaja. Svakom unošenju podataka prethodi stvaranje definicije datoteke *NEW FILE* sa *PROJECT* menija. Program će vam prvo ponuditi mogućnost unosa šifre koja može biti trostruka: samo za čitanje podataka za unos, ali ne i brisanje podataka i treća koja omogućuje kompletan pristup.

Zatim treba da definišete polja. Ona mogu biti tekstualna, numerička, datum/vremenska i eksterna (eksterna polja su slike, zvuci i ASCII tekst-fajlovi). Po načinu na koji se u njima generišu sadržaji polja mogu služiti za direktan unos podataka ili proračune na osnovu zadatih formula, uz služenje podacima iz drugih polja (*CALCULATION CONSTANT*).

Izvedena polja možete zaštititi od slučajnog manuelnog unosa podataka na dva načina, tako što ćete im dodeliti *READ ONLY* atribut ili *VIRTUAL* koji se od prethodnog razlikuje u tome što se rezultat kalkulacije ne smešta u fajl datoteke već se svaki put prilikom pretrage iznova generiše (dobar način da smanjite dužinu fajlova). Ukoliko ste polje definisali kao *REQUIRED* to znači da ono prilikom unošenja podataka ne sme da ostane prazno a *VALIDATED* opcija kontroliše da li se podatak koji ste u njega uneli nalazi u rasponu zadatom formulom.



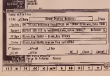


Kada ste definisali sva polja i njihove atribute, treba da odredite po kojim poljima će se vršiti indeksiranje datoteke (abecedno uzlazno ili silazno). Za svako polje možete generisati po indeks, ali imajte u vidu da svaki dodatni drastično povećava dužinu datoteke.

Postoje dve vrste indeksa: UNIQUE i NORMAL. Prvi onemogućava da se u polju na koje se odnosi nađe više puta ista vrednost, dok drugi to dozvoljava. Postoji i treća vrsta: COMPOSITE indeks, koji dobijate tako što ste definisali VIRTUAL ili READ ONLY polje u kojem se generiše zbir dva polja, a zatim po tom izvedenom polju odredite indeks. Kada završite sa indeksiranjem, vaša datoteka je spremna za unos podataka.

Na ovom osnovnom nivou postoji tri različita načina prikaza podataka: TABLE VIEW, PAGE VIEW i RECORD VIEW. Prvi način prikazuje podatke tabelarno (svako polje po kolona), PAGE VIEW omogućuje da lokaciju pojedinih polja na ekranu određujete mišem, a RECORD VIEW prikazuje svaki unos pojedinačno, sa poljima u istoj koloni jedno ispod drugog.

Ispod glavnog prozora sa podacima nalaze se ikone za pretragu datoteke koje neodoljivo podsećaju na tastere daljinskog upravljača za kućni video-rikorder, pa će vam njihove funkcije biti očigledne. Znak pitanja daje kutiju u koju možete uneti podatak koji tražite. Ukoliko ga program ne nađe, skočiće na mesto u datoteci koje najpribližnije odgovara traženoj vrednosti ili tekstu.



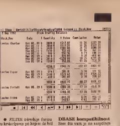
Znak jednakosti izbaciće selektivni filter u koji možete uneti formulu dužine do 255 znakova po kojoj će biti izvršena selekcija podataka. Sa takvim filterom često ćete se sresti u programu, počev od definisanja formule za kalkulaciju izvedenih polja preko filtera za uvoz-izvoz podataka sve do filtera u definicijama izveštaja. Sem aritmetičkih i logičkih funkcija koje su u prozoru filtera već date na raspolaganju, vam je još 75 funkcija koje možete uneti manuelno, čiji detaljan opis možete naći u originalnom uputstvu.

U vezi sa filterima samo još da vam skrenemo pažnju na funkciju LIKE (datu u prozoru filtera) koja je daleko fleksibilnija od znaka jednakosti (čiji je približni ekvivalent). Ova funkcija ne pravi razliku između malih i velikih slova i što je još bitnije, omogućuje kombinovanje sa džoker-znakom (*) na već uobičajeni način, što omogućava da mnogo bolje precizirate zahteve pretraživanja.

Na osnovnom korisničkom nivou imate na raspolaganju još nekoliko načina procesiranja podataka iz datoteka koji su smešteni u PROCESS meniju. To su Query, Update, Remove, Import, Export, Split, Mail Merge i Labels.

Query je usmeravanja alatka korisničkog nivoa Superbasea. Omogućuje vam stvaranje kompleksnih izveštaja uz punu kontrolu četiri grupe parametara.

● FIELDS filter određuje koja će polja biti obrađivana, njihov raspored na ekranu ili odštampanom listu kao i stilove (bold, italic) za svaki od njih.



● FILTER određuje formulu kriterijuma po kojem će biti izvršen odabir u okviru datoteke.

● ORDER definiše po kom polju i u kom smeru će izveštaj biti abecedno složen.

● REPORT je srž samog izveštaja: definiše formulu za sumiranje podataka iz datoteke bilo kao celine ili pojedinačno po grupama u okviru polja po kojem je klasifikacija vršena. Tako možete dobiti sva vrsta prosečnih zbirnih suma i prebrojavanja, što kombinovano sa nekom od kompleksnijih funkcija može da zadovolji i najspecifičnije statističke potrebe.

Update, Remove, Import, Export i Split su klasični jednostruki filteri koji služe za: 1) izmenu podataka na veliko po zadatom kriterijumu, 2) brisanje podataka po zadatom kriterijumu, 3-4) uvoz-izvoz podataka i 5) razdvajanje jedne datoteke u dve zasebne po postavljenom kriterijumu.

Import i export omogućuju jednostavnu razmenu podataka sa drugim srodnim programima ili tekst editorima. Podatke možete uvoziti i izvoziti bilo u ASCII, DBase 2 i 3, Lotus, Excel i još nekim formatima. Po pitanju ASCII formata program je vrlo fleksibilan, jer u SYSTEM OPTIONS prozoru SET menija između ostalog možete definisati i karaktere koji su korišćeni za razdvajanje polja i RECORD-a, tako da vrlo lako možete precizno preneti podatke iz neke druge baze koja ima ASCII export (recimo Go Amiga) bez bojazni da ćete morati peške da zamenjujete jedne razdelnike drugim.

DBASE kompatibilnost

Sem što vam je na raspolaganju mogućnost uvoza, tj. konverzije dBase datoteka za Superbase, možete koristiti i originalne (nekonvertovane) dBase datoteke, s tim ograničenjem što u njima ne možete modifikovati podatke (ovo je učinjeno po tvrdnji autora iz pravno administrativnih razloga). Ove datoteke možete sa istim ograničenjem integrisati i u kompleksnije Superbase aplikacije – DML programe i FORM-ove. Za otvaranje dBase datoteke postoji posebna komanda u PROJECT meniju: OPEN DBASE FILE.

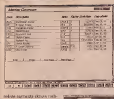
Mail Merge daje vam mogućnost da u šablonskom ("cirkularnom") pismu na željenim mestima unesete personalne podatke služeći se informacijama iz datoteke, što je izuzetno korisno kada, na primer, treba poslati više stotina pisama sa adresom i imenom primaoca u zaglavlju.

Labels služi za kreiranje nalepnica (ili možda koverata) na kojima bi na tačno određenom mestu bile štampane informacije sadržane u datoteci.

FORM

Ovo je drugi nivo upotrebe Superbasea koji vam pruža skoro sve mogućnosti programskog jezika (DML) zadržavajući lakoću rada uz ikonski uvod. U njega ulazite bilo iz samog Superbasea komandom MODIFY FORM ili nezavisno otvaranjem ikone označene sa SBFD4 (Superbase Form Designer, verzija 4).

Na prvi pogled Form će vam se učiniti sličan nekom crtačkom programu koji služi za grafičko uređivanje vaših datoteka. Međutim, sem što vam zaista omogućava da od



DML

Konačno smo stigli i do alatke koja vam daje punu kontrolu nad celokupnim spektrom mogućnosti *Superbasea*. DML je programski jezik nalik na *BASIC* ili *dBase*. U njemu možete napisati program koji će povezati više datoteka, formulara, izveštaja i drugih formi u funkcionalnu celinu precizno prilagođenu vašim potrebama. Program koji je u njemu napisan može da bude potpuno prilagođen upotrebi od strane laika, uz kompletnu modifikaciju *SB* programskog okruženja (definisanje potpuno novih menija ili pak komunikacija sa korisnikom preko ikona)



ređene segmente ekrana različito obojite, dodate natpise po želji i izmenite fontove. *Form Designer* ima i vrlo moćan set negrafičkih komandi koje vam daju fleksibilnost programiranja DML aplikacija.

Formular koji na ovaj način dizajnirate može imati više stranica, a svaka od njih može sadržati polja iz različitih datoteka. U njemu se validacione formule mogu dodeljivati poljima nezavisno od toga da li već postoje u definiciji same datoteke, a mogu se vršiti i kalkulacije koje nisu obuhvaćene postojećim kalkulacionim formulama u samoj datoteci.

Na ovaj način možete u delu ekrana imati neke jednostavnije izveštaje bez potrebe da ih zasebno definišete i generišete (sem toga, postoji i posebna vrsta izveštajnih formulara – *Report Form*).

Programske komande predstavljaju mogućnost koju po prvi put dobijate u *Form Designeru*. One u stvari predstavljaju komandne linije DML-a integrisane u formulare. Najbolji način na koji se ove komande izvršavaju jeste definisanje *PUSH BUTTON* ikona koje aktivirate mišem, a može se definisati i programski uslov kada komande treba da se automatski izvršavaju.

Detaljnije uputstvo za dizajniranje formulara možete naći u drugoj knjizi uputstva za *Superbase*



što ga čini veoma pogodnim za razvijanje aplikacija za video klubove, poslovne sisteme velikih firmi itd.

Jedna od aplikacija koja podrazumeva takvu potpunu između programskog okruženja sadržana je u direktorijumu *TRADING* na disketi *EXAMPLES* i u njoj ćete naći složen sistem koji sadrži uplate, isplate, izveštaje o stanju na berzi, statusu klijenata, dnevne odnose kurseva valuta itd. Savetujemo vam da je detaljno proučite jer iz nje možete puno da naučite. Treća knjiga uputstva (*Applications Guide*) bavi se detaljnom analizom primera datih na *EXAMPLES* disketi.

Zaključak

Ovo je bio najkraći mogući uvod u sve aspekte korišćenja paketa *Superbase*. Neke vas će plašiti ako u prvi mah sve deluje previše komplikovano: ako vam treba samo program kojim ćete srediti svoje knjige, ploče ili telefonski imenik, ono što vam je za to potrebno naučićete za 15 minuta, ostatak je samo garancija da nećete morati da menjate softver kada vaši zahtevi postanu veći.

Zahvaljujemo se Amiga Centru iz Zemuna na pozajmljenom originalu Superbase Professional 4.

Šta su relacione baze?

Relaciona baza je sistem od više datoteka koje imaju makar jedno zajedničko polje (polje ne mora da ima identično ime u svakoj datoteci, ali sadržaj mora da se podudara).

Ako vam na prvi pogled nije jasno čemu bi to moglo da služi, daćemo vam jednostavan primer. Zamislite biblioteku u kojoj se podaci o knjigama drže u jednoj datoteci. Recimo da želite uz podatke o svakoj knjizi da dobijete i detaljnije informacije o piscu uz kraću biografiju. S obzirom da su mnogi pisci napisali veliki broj knjiga, bilo bi gubljenje i prostora i vremena (prilikom unosa) da se svi ti podaci ponavljaju za svaku knjigu u istoj datoteci. Zato ćete u relacionom sistemu uspostaviti dve datoteke: jednu sa podacima o knjigama, a drugu sa generalijama autora, pri čemu će relaciono polje biti ime autora – prilikom dodavanja podataka o određenoj knjizi automatski će se iz druge datoteke izvlačiti podaci o autoru, koji se na taj način ne ponavljaju.

Što je međuodnos datoteka složeniji, to se relaciono povezivanje pokazuje praktičnijim. U *Superbaseu*, linkovane datoteke možete koristiti u formularima (*Form*), izveštajima (*Query*) i DML-u (programski jezik)

Page Stream 2.21 – Professional Page 4.0



Čime štampati, pitanje je sad



Uporedni test dva trenutno najmoćnija DTP paketa na Amiga sceni

Piše ALEKSANDAR VELJKOVIĆ



Ako vam je ikad zatrebao program kojim biste složili neki oglas pamflet ili čak knjigu sigurno se u vašoj glavi pojavila dilema koji će vam od pomenuta dva programa taj posao uraditi brže bolje i lakše.

Da biste dobili tačan odgovor potrebno je precizirati tri momenta:
a) kakvu hardversku konfiguraciju Amige imate
b) kakav tačno posao treba da uradite i...
c) na kakvoj opremi nameravate da odštampate urađeni materijal

Hardver

Ukoliko nemate hard disk i najmanje 2 MB memorije vaše su dileme rešene – moći ćete da radite isključivo sa Page Streamom, bez obzira koliko vam to (možda) otežavalo posao. Naime Pro Page se dobija na 4 diskete pune arhiviranih fajlova sa izričitim zahtevom instalacije na hard–disk, nakon koje će, ukoliko program instalirate u punoj konfiguraciji zauzeti čitavih 4 MB ne računajući eventualne dodatne CG fontove. Prilikom startovanja programa memoriju ćete napuniti sa 720 K glavnog programa i još 300–400 K fajlova koje on nakon startovanja poziva. Računajući i neophodnu memoriju za rezoluciju i ekranski mod koji ste odabrali, procenite sami zauzeće memorije!

Vrste primene

Da bismo ustanovili koji od ova dva programa približnije odgovara vašem poslu moramo napraviti kratku analizu radnih karakteristika svakog od njih.

Штампано на ласерском штампачу у максималној резолуцији у програму **Professionel Page 4.0**

Брашс Скрипт	Тајмс италик
Брашс Скрипт (ћирил)	Тајмс италик
Брашс Скрипт (ћирилица)	Тајмс италик ћирилица
Брашс Скрипт (ћирилица)	Тајмс италик ћирилица
Брашс Скрипт (ћирилица)	Тајмс италик ћирилица

Već na prvi pogled možete uočiti da je Page Stream više grafički orijentisan od Pro Pagea, odnosno manipulacije grafikom i njena kombinovanje i uklapanje sa tekstom u njemu se vrše jednostavnije i brže. On ima i jednu veoma korisnu opciju koja u PP-u ne postoji, sem pisanja teksta u zasebnom tekstualnom prozoru možete ga ispisivati i na „goloj" stranici. Tako upisan tekst kasnije se jednostavno skalira na isti način kao i bilo koji objekat vektorske grafike razvlačenjem mišem tako da izuzetno lako možete menjati ne samo veličinu slova već i njihovu proporciju. Ovo je izuzetno pogodno tamo gde se pretežno tekst umeće u grafiku a ne obratno (kao što su oglasi).

Istina, ima i Pro Page svojih dobrih strana kada je grafika u pitanju što prevashodno dolazi do izražaja kada radite u koloru (dakle kada je u pitanju profesionalna primena). Program je novijeg datuma te je potpuno AGA kompatibilan tako da u njemu možete da radite u 256 boja. Zahvaljujući tome izgled importovane kolor bitmap slike na stranici biće približan originalu (odnosno identičan ako se radi o slikama sa manje od 256 boja) za razliku od Streama koji ovakve slike prikazuje veoma nepregledno u crno–belom tonu (mada ih izuzetno verno štampa). Ove mogućnost PPagea znači da će i vektorski kolor crteži biti prikazani u svojim pravim bojama, a ne kao kod Streama gde će svaku reprezentovati najbliža od 16 mogućih ekranskih boja. Naravno sve ovo za amaterski crno–be-

lo–svi rad osnia većeg značaja.

Oba programa pružaju ajaj ne mogućnosti za prelom teksta ali ipak *Pro Page* nudi u tom domenu mnoge pogodnosti koje *Stream* ne poseduje. Zasebno određivanje vertikalne i horizontalne veličine fonta je specifičnost u korist *Streama*. Sem boljih kontrola za formatiranje teksta (pre svega boljih opcija za definisanje i manipulaciju tagovima) *PPage* poseduje i čitav set moćnih arexx komandi zvanih *Genies* sa najrazličitijim funkcijama, od razmene podataka sa spreadsheet programima i bazama preko mail merge mogućnosti, umetanja velikog slova (preko više redova) na početak teksta, iscrtavanja okvira prozora po zadatim formulama, manipulisanja grupama prozora, zamena jednog ili više atributa u dokumentu ili grupi drugim i još mnogo izuzetno korisnih mogućnosti.

Genies možete i sami definisati ukoliko poznajete arexx jezik i time proširiti mogućnosti *PPagea* prema sopstvenim zahtevima. Postoje i *Page Genies* – arexx definicije izgleda stranica u dokumentu koje vam omogućuju da prema već gotovim šablonima složite neki materijal desetak puta brže nego pešice. Funkcionišu tako što vam za svaki *Genie* određeni prozor na stranici automatski ponude mogućnost uvoza teksta i fonta, slike kao i ostatak opcija neophodnih za formatiranje. Kada ste za minut–dva ispunili sve „upitnike", posao je završen i vaš časopis ili knjiga mogu direktno u štampu. Ova odlika čini *Pro Page* daleko praktičnijim kada je najbitnije stono izdavaštvo u pitanju – štedi vam i vreme i trud.

Međutim, kada dođemo na plan samog editovanja tekstova, rad sa *Page Streamom* i *Page Linerom* (tekst editor) preko *Hotlinks*-a (o čemu smo pisali pre nekoliko meseci) ostavlja bolji utisak nego rad *Pro Pagea* sa njegovim *Article Editorom*. Iako je veza *Article Editora* sa *PP*–om neposrednija *Page Liner* ima daleko bolju mogućnost manipulisanja tagovima *Page Streama*, tako da prilikom linkovanja sa *Streamom* praktično već dobijate potpuno formatiran tekst, što je više nego dobra kompenzacija za *PPage*-ovu prednost u *Geniesima*.

Dok *PPage* radi isključivo sa CG fontovima i to u trodelnom formatu (*dat, lib, metric*), *Stream* može da koristi oba CG formata plus *Adobe Type 1* i sopstveni *DMF* format. Ovo vam verovatno neće biti preterano značajno pošto su CG fontovi i bolji i brži od ostalih. Ali vlasnici ROM–ova 2.0 i novijih sigurno će prednost dati *Streamu*, s obzirom da im on dozvoljava upotrebu CG fontove instaliranih u sistemski FONTS direktorijum (*type* format) što i pored najbolje želje do sada nismo uspeli da nateramo *PPage* da uradi (zahteva isključivo *lib* glavni fajl). Zato je dupliranje fontova pri upotrebi sa *Pro Pageom* značajan hendikep, naročito ako vam je stalo da racionalno iskoristite prostor na svom malom (?) hard disku.

Svaki od ove dva programa donekle je sklon bagovima ukoliko mu je raspoloživ memorijski prostor jedva dovoljan za rad. Tako će se *PPage* sa 2 MB memorije skoro uvek

Odštampano na laserskom štampaču u maksimalnoj rezoluciji iz programa **Page Stream 2.21**

Брашц Скрипт — Тајмс италик
Брашц Скрипт (кирил) — Тајмс италик
Брашц Скрипт (кирилична) — Тајмс италик

blokirati prilikom završetka rada sa programom (*Quit*) ponekad prilikom *Preview*-a fontove (uvid u izgled fonta prilikom odabira, opcija koju *Page Stream* nema) kada vam je stranica prepuna kompleksnih sadržaja koji su ispunili memoriju. *Page Stream* će se redovno zaglavljivati ukoliko fontove učitavate sa disketa i slučajno pritisnete CANCEL kada vam zatraži neku od font-disketa. Iako se *PPage*-u je „bagovan" u mari koja onemogućuje normalan rad, ipak ćete se u tom pogledu bezbednije osećati sa *Streamom*.

Oba programa veoma su bogata import drajverima i u stanju su da prepoznaju formate svih značajnijih tekst–procesore (čak i sa PC–ja) kao i sve relevantne formate vektorske i bitmap grafike (*DR2D, Pro Draw Clip, TIFF, PCX, GIF*). Ipak u tome *PPage* ima neznatnu prednost. Vrlo je neobično da prepoznaje standardne fajlove *Art Expressiona* (koji je izdala ista kuća kao i *Stream*) dok *Stream* zahteva da dotični fajlovi prvo budu konvertovani u *DR2D* format!

Štampa

Sve ocene do sada izrečene o ove dva programa svakako su manje značajne od pitanja kakav ćete konačno otisak dobiti kada posle puno rada pritisnete 'print'. Kvalitet otiska zavisi od toga da li koristite laserski 24–iglični, 9–iglični ili neki drugi štampač. Ono što se može generalno reći za kvalitet štampe je da kod *Page Streama* to bitno zavisi od toga da li ste koristili fontove koji su konvertovani iz PC True Type formata, Adobe Type 1 ili originalne (nemodifikovane) CG fontove. Prvi su skloni da na mestima gde su slova tanja jednostavno „izgube" nit, drugi su u tom pogledu nešto postojaniji dok jedino originalni CG fontovi zadržavaju maksimalnu preciznost. Ova pojava daleko manje dolazi do izražaja na laserskim štampačima, može da se uoči ukoliko su korišćeni fontovi veličine manje od 10 (kritična veličina kod matričnih je oko 15). U ovom pogledu *Pro Page* je daleko manje izbirljiv i sve fontove, bez obzira na poreklo, štampa maksimalnim kvalitetom za uređaj koji posedujete a možete da primetite i nešto bolju preciznost kod izuzetno malih slova (ispod 8) u odnosu na *Stream* (što opet varira od fonta do fonta).

Na laserskom štampaču otisak iz oba programa približno je isti (s tim što treba uzeti u obzir pomenuto pitanje fontove).

Kod 24–igličnog štampača vrlo je bitno da li imate neki novije generacije (sa rezolucijom 360 x 360) ili ne. Ukoliko imate *Page Stream* za vas ima poseban drajver *LQ 2550* koji će dati otisak koji je često bolji od otiska *Pro Pagea* (on koristi sistemski LQ drajver sa rezolucijom 360 x 180). U protivnom *Pro Page* otisak će biti osetno kvalitetniji od običnog *Streamovog* LQ drajvera.

Devetoiglični štampači daju približno isti otisak iz oba programa što predstavlja poboljšanje u korist *Pro Pagea 4.0* u odnosu na starije verzije.

Zaključak

Nadamo se da smo vam pomogli brojnim argumentima za i protiv oba programa. Autor članka i dalje koristi *Page Stream* „hotlinkovan" sa *Page Linerom*, iako je dosta eksperimentisao sa *Pro Pageom*. Možda iz navike, a možda i za to postoji razlog?



VIŠE OD IGRE (12)

Prekidanje

Šta su to interapti? Čitajte i saznaćete!

Piše BRANISLAV TOMIĆ

Svaki računar poseduje mehanizam za tekovnu interapt (engleski – prekid). Interapt je kombinacija hardverskog uređaja koji u jednakim vremenskim intervalima daje određeni signal mikroprocesoru i programa koji se izvršava prilikom izvršavanja i obavlja stvari od opšteg značaja za rad računara.

Svaki put kada računar dobije impuls za interapt računar zastane sa izvršavanjem trenutnog programa i pređe na interapt-program (interapt-rutinu) izvrši ga i nastavi sa prethodno započetim programom kao da se ništa nije dogodilo. Kako se u radu računara ne bi primetio nikakav zastoj interapt rutina mora da traje veoma kratko samo delić sekunde. Neki put i ti delići mnogo znače, pa smo u tom slučaju primorani da "onesposobimo" interapt posebnom naredbom mikroprocesoru (SEI). Naravno postoji i instrukcija za "osposobljavanje" (CLI).

Evo prvog primera:

```
        SEI
        LDA #LO
        STA $0314
        LDA #HI
        STA $0315
        CLI
        RTS
HILO    INC $D020
        JMP $EA31
```

Komandom SEI zaustavljamo interapt da bismo mogli da promenimo vektore. Vektori za interapt nalaze se na adresi 0314 i 0315 i tu smeštamo niži i viši bajt adrese gde se nalazi naša interapt rutina. Sve ovo važi ukoliko radimo pod standardnim ROM-om po imenu KERNAL jer se inače interapt vektori nalaze na drugim adresama.

Rutina bi izgledala ovako:

```
        SEI
        LDA #$00
        STA $0314
        LDA #$10
        STA $0315
        CLI
        RTS
```

Komandom CLI odmah se startuje interapt i naša rutina na 100D počinje da radi.

Dve nove instrukcije koje čine našu interapt rutinu veoma su jednostavne i biće vam odmah jasne. Instrukcija INC uvećava vrednost memorijske lokacije za jedan. Suprotna instrukcija DEC umanjuje sadržaj memorijske lokacije. U bejziku bi to bilo

POKE 53280 PEEK(53280)+1

jedino što vrednosti mogu biti samo od 0 do 255, odnosno 0 do $FF i idu ukrug rastući ili opadajući.

Instrukcija JMP odgovara instrukciji GOTO u bejziku. U našoj priči interapt-rutina se nastavlja tamo gde bi se inače izvršavala, odnosno od adrese $EA31. Ukoliko pre startovanja programa proverite šta se nalazi na adresama 0314 i 0315 videćete da su tamo upravo vrednosti 31 i EA.

Možete i lističati šta se nalazi od adrese EA31 – to je standardna interapt rutina koja omogućava da kursor trepće, da se pokrene ili stane motor kasetofona i još neke stvari koje ste sigurno hiljadu puta ranije videli i koristili.

Za kraj prekucajte rutinu koja sledi. Pre startovanja obavezno pritisnite RUN/STOP i RESTORE da biste vektore vratili na staro. Ukoliko vam se to čini neelegantnim možete napraviti rutinu koja vraća vektore na EA31.

```
        LDX #$00
L1      LDA $D800,X
        ADC #$01
        STA $D800,X
        LDA $D900,X
        ADC #$01
        STA $D900,X
        INX
        BNE L1
        JMP $EA31
```

Ovu rutinu možete napisati i mnogo kraće, ali to ćemo ostaviti za neku drugu priliku.

Stono izdavaštvo

Sigma v1.0

Najzad jednostavno i kvalitetno slaganje matematičkih formula

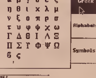
Slaganje teksta odavno je postalo lako i jednostavno. Gomila programa odlično se snalazi sa megabajtima teksta i slika različitih formata. Ali šta se dešava sa matematičkim formulama, ima li tu elegantnog rešenja?

Rešenje ima i zove se *SIGMA*. Program je inače samo deo DTP paketa po imenu *Le Redacteur*.

Rezultat vašeg rada u *Sigmi* možete snimiti ili kao formulu koju ćete kasnije ponovo učitati i editovati, ili kao *IMG* sliku koja se lako importuje u neki DTP program (recimo Calamus).

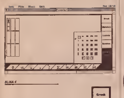
Sigma podržava grčki alfabet (SLIKA 1), razne matematičke simbole (SLIKA 2), operatore (SLIKA 3) i matrice (SLIKA 4). Moguće je otkucati bilo kakvu formulu, a *Sigma* preuzima kompletnu kontrolu nad veličinama korena, integrala, suma i ostalih simbola. Vaše je

SLIKA 1



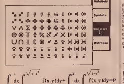
SLIKA 2





SLIKA 4

SLIKA 3



$$\int_{-3}^{1} dx \int_{-\sqrt{9-x^2}}^{\sqrt{9-x^2}} f(x,y)dy + \int_{-1}^{2} dx \int_{\sqrt{1+x^2}}^{\sqrt{1+x^2}} f(x,y)dy = P$$

samo da kucate formulu a program radi sve ostalo. Jedino što program ne radi a i nije predviđeno, jeste izračunavanje formula.

Sve funkcije programa možete pozvati i sa tastature, a raspored simbola i operatora dobijate pritiskom na Help.

To je otprilike sve što vam je potrebno da znate o programu. Ostaje vam samo da probate da uradite neku formulu i da se uverite u jednostavnost korišćenja Sigme. Pogledajte slike, one govore više od reči.

Branko JEKOVIĆ

Kad će doći?

Ugovor vredan pola milijarde dolara za proizvodnju Jaguara za Božićne praznike dobio je IBM, a prve mašine u Evropi mogu se očekivati tek posle januara sledeće godine. Cena za "golu" mašinu bez CD-ROM drajva i kartica biti će 200 dolara (3DO sistem košta 700 dolara). Verovatno će biti moguće priključiti Jaguara na bilo koju mašinu sa brzim portom i iskoristiti njegovih 54 MIPS-a u razne svrhe. **(DD)**

Papillon

Zgodan program za crtanje i obradu slike

Grafički program *Papillon* (Leptir) delo je nemačkih programera i izdala ga je firma *„Application Systems Heidelberg"* koja je postala sinonim za odlične programe na Atari računarima.

Papillon radi pod GEM-om i podržava multitasking. Kompatibilan je sa celom serijom Atari računara uključujući i Falcona na kojem radi u 256 boja. Nažalost, true color rezolucije nisu podržane ali su autori najavili drajvere koji bi trebalo da podrže sve Falconove rezolucije kao i dodatne grafičke kartice.

● File

U ovom meniju nalaze se klasične Load/Save opcije kao i informacije o učitanoj slici. Ima i postoji i mogućnost štampanja slike. Program ima ugrađene drajvere za *Atari laser*, *Epson laser*, *HP laser*, *Epson FX*, *Nec P5* i *GDOS* desktop drajver. Koje sve formate program učitava i snima možete videti na slici.

● Edit

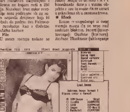
Ovaj meni sadrži sve standardne opcije za rad sa clipboardom (podržava i GEM clipboard) dakle *Cut*, *Copy* i *Paste*. Fenomenalna mogućnost prilikom kopiranja bloka sa jedne slike na drugu sa različitom paletom jeste prilagođavanje palete slike na koju se kopira. Tom prilikom mogu se izabrati i složenije funkcije, kao što je Floyd-Steinbergov algoritam za ditering ("paljanje piksela") u 256 boja.

● Object

Objekat na ekranu iz ovog menija može da se fiksira i ručno. Mogu se birati i X i Y koordinate, širina i visina objekta a sve to može da se izrazi u pikselima ili u centimetrima.

● Block

Razne manipulacije iz ovog menija mogu da se vrše nad zadatim blokom. Invert (invertovanje), *Outline* (kontura), *Reduce Thickness* (uklanjanje suviše krupnih kockica npr. 2 x 2 piksela), *Mirror* – horizontalno i vertikalno okretanje kao u ogledalu, *Round* (zaobljavanje svih oštrih ivica kod objekata) i *Graduated Fill* (gradulirano popunjavanje). Moguće je uraditi popunjavanje bojom koja se duž objekta menja u određenom rasponu, horizontalno, vertikalno, dijagonalno i kružno. Pri tom se mogu koristiti najbliže boje iz originalne palete ili Floyd-Steinbergova rutina.



Opcija *Scale* služi za skaliranje (povećavanje–smanjivanje) blokova. Parametri se takođe mogu uneti ručno i to u pikselima ili centimetrima, moguće je uneti i koordinate na kojima će se nacrtati blok. *Rotate* je standardna opcija za rotiranje blokova do 360 stepeni.

● **Greyscale**

Meni u kojem se podešavaju parametri za učitavanje kolor slika koje imaju veću paletu nego što je trenutna rezolucija. Podržane su opcije kao što su *Floyd-Steinberg Error Diffusion*, *Halftone* i *Grey Pattern (4 x 4)*. Pri tom je moguće, procentualno odrediti nivo kontrasta, osvetljenja ili zatamnjenja.

● **Settings**

U ovom meniju podešavaju se razni parametri za Bezjerove krive, faktori zaobljavanja ivica, crbeza tekstualni mod koji ima mali editor sa mogućnošću poravnavanja ivica, GDOS font (Speedo GDOS kompatibilan), klasičan grid, paletni režim, kontrast i kolor-separacija.

Dušan DIMITRIJEVIĆ

ATARI PROZOR

Jaguar iznutra

– 64-bitna višeprocesorska RISC arhitektura

– 100 4 MB/sec 64-bitni protok podataka

– 27 MIPS-a grafički procesor sa 4 KB internog SRAM-a

– Object procesor za video obradu

– 27 MIPS-a DSP (Digital Signal Processor) sa 8 KB internog SRAM-a za zvuk CD stereo kvaliteta

– Blitter koji radi mnoštvo logičkih operacija (npr. hardversko Gouraud senčenje)

– Motorola 68000 na 13 3 MHz kao glavni kontrolni procesor

– 32-bitna true color grafika 16 miliona boja NTSC ili PAL

– ROM kertridž (48 megabita)

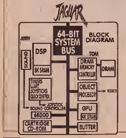
– 16 megabita brze memorije (DRAM)

– opcioni CD-ROM (double-speed) drajv

– ComLynx I/O za aplikacije koje zahtevaju mrežu

– Dva proširiva kontrolna porta koja podržavaju i digitalni i analogni interfejs

– Brzi sinhroni serijski port za veze sa modemima, kablovskim TV mrežama i ostalim brzim mrežama



Straight Fax v2 00

Sliku tvoju ljubim

Ako ste ponosni vlasnik faks-modema ali ne znate kako da ga upotrebite, evo pravog programa za vas

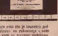
Piše **BRANKO JEKOVIĆ**

U ovo doba ekspanzije računara i komunikacija modem je postao sasvim uobičajena stvar kod većine korisnika. Sa pojavom faks-modema rešen je problem slanja i primanja poslovnih dokumenata i najzad je „kancelarija bez papira" postala stvarnost.

Zašto faks-modem a ne telefaks? Iz prostog razloga što faks-mašina predstavlja još jednu stvar više na stolu. Ipak pravi razlog je što se kvalitet poslatog i primljenog faksa sa telefaks mašine ne može uporediti sa kvalitetom dokumenta poslatog faks-modemom. Zašto? Kada želite faks otisak na papiru koji propuštate kroz aparat mora da bude dobar, aparat mora da ima dobar skener, veza mora da bude dobra, uređaj koji prima mora da bude dobar – da ne nabrajamo dalje. Sve u svemu suviše parametara treba da se uklopi da bi na izlazu kvalitet bio zadovoljavajući.

Kod faks modema svi se ovi problemi rešavaju. Dokument ide direktno iz predajnog u prijemni računar. Zahvaljujući raznim protokolima, u toku prenosa vrši se korekcija grešaka tako da na kraju uvek dobijete tačno ono što je poslato, a to je i bio krajnji cilj. Još vam samo ostaje da pristigli faks odštampate na laserskom ili na matričnom štampaču i – to je to!

STraight FAX je jedan od novijih programa, ali definitivno nije najbolji. Ovde opisujemo



njega zato što je izuzetno jednostavan za rukovanje i zato što vam za njegovo podešavanje ne treba ni 30 sekundi.

Postoji nekoliko važnih parametara koje treba podesiti. Za to služi meni *Preferences*. Najbitnije opcija su *Conversion* gde je najbolje podesiti rezoluciju faksa na „Fine" (fino) i skaliranje slika postaviti na automatsko (da se izbegne deformacija po dužini ili po širini). Ostaje vam još da u opciji *Dialing* podesite impulsno biranje brojeva i uključite opciju *Blind dialing*.

Podešavanje se završava opcijom *Modem*, gde treba da odaberete tip klasu faksa (pročitajte u uputstvu za modem da li je *Class 1* ili *2*). Program podržava i stare *Only Sendfax* modeme koji su radili na 4800 i 9600 bita/sec. Obavezno postavite *baud rate* onoliko koliko piše na modemu i uključite *RTS–CTS* u *Flow Control* opciji. U svakom trenutku imate na raspolaganju odličan help koji detaljno opisuje svaku opciju iz menija.

U poslednjoj opciji *Receive FAX*, postavite stazu (path) kako bi program znao gde treba da smesti pristigli faks, a možete nameštiti i *Auto Receive* (automatski prijem) da bu

de uvek uključeno (*Always Enabled*) ili samo u određeno vreme (*Selectively Enabled*) - ovo drugo je odlična stvar jer tako sprečavate automatsko odzivanje modema u vreme kad ne očekujete faksove. Na ravno program omogućava i manuelno primanje (prvo se glasom dogovorite pa onda bez prekida veze počnete da primate faks).

Prilikom slanja faksa možete napraviti standardno zaglavlje sa imenom svoje firme i brojem telefona. Kreiranje faksa je vrlo jednostavno. Možete slati *IMG, DEGAS, GEM PCX* slike i *ASCII* ili *1st Word* tekstualne datoteke, kao i datoteke u *JGX* internom formatu programa.

S obzirom da je program veoma jednostavan i kratak, ne postoji mogućnost kreiranja dokumenata iz samog programa. Najjednostavniji način je da u *Calamusu S* ili *SL* napravite dokument i da ga „odštampate" na disk u *IMG* fajl. Nedostatak nekakvog „faks editora" je i jedina zamerka ovom programu. Jedino je moguće iz programa startovati eksterni tekst editor (*7UP, Tempus* ili neki drugi) i u njemu otkucate tekst koji treba da pošaljete.

Postoji još nekoliko sitnica koje olakšavaju rad. Već uobičajena stvar je ugrađeni telefonski imenik, ali je svakako interesantan rokovnik (*Scheduler*). Rokovnik omogućava da program automatski šalje određene dokumente na određene telefone bez vašeg prisustva. To je još jedna prednost faks-modema nad običnim telefaks aparatima, koji mogu da pošalju u određeno vreme samo jedan dokument na jedan broj telefona i to je sve.

Program vodi statistiku poslatih i primljenih dokumenata u toku dana, a takođe i poseban dnevnik (*Log*) u koji zapisuje koji dokumenti nisu poslati korektno, tako da imate uvid u sve što se dešavalo dok ste bili odsutni, a slali ste recimo cirkularno pismo na 50 telefonskih brojeva.

Ako imate faks-modem, a niste znali kako da ga upotrebite, evo vam rešenja. Zahvaljujući autokonfigurisanju modema ovaj program je izuzetan za ljude koji ne vole da otkrivaju šta, gde, kako, zašto... A ako ipak imate afiniteta za otkrivanje novih stvari, za vas je prava stvar *Tele Office*, ali o tome drugi put. ┘

Mail Doorovi

Ulaz za poštu

BBS „Politika" je Remote Access BBS sa najvećim izborom Mail Door programa kod nas. Pored MkQwk i JeQwk, od sada je na BBS-u i BlueWave

Piše ALEXANDER SWANWICK

BlueWave je veoma popularan program za pakovanje programa na lokalnim RA BBS-ovima. Jedini je problem u tome što ne koristi standardni QWK format već svoj sopstveni. To znači da se ne mogu koristiti off-line readeri kao što su *SLMR, OLX MegaMail, RoboMail, AmigaReader* i drugi. Za čitanje je predviđen *BlueWave Reader* koji ipak može da čita i *QWK* pakete i pravi *REP* odgovore (da nije toga niko ga ne bi koristio).

BlueWave

Veliki izbor komandi je ono što *BlueWave Mail Door* razlikuje od drugih. Zanimljive su *Keyword* i *Filter*. Korišćenjem *Keyworda* možete „pokupiti" poštu samo od osoba čija se imena nalaze Keyword listi, a filter radi obrnuto – možete napraviti spisak osoba ili tema koje vas ne interesuju. Još su moćnije komande u *Download* meniju koje omogućuju da izmenite strukturu poruka koje ćete primiti bez promene pointera poslednje pročitane poruke.

BlueWave Reader zauzima nešto više od 300 KB. Autori su se potrudili, a i mi ali su jer je samo dobar reader mogao da navede korisnike da pređu na specifičan format kojim *BlueWave Mail Door* pakuje poruke. Upravo zbog toga zadržava je i kompatibilnost sa „primitivnijim" *QWK* standardom - retko ko bi držao *BlueWave Reader* samo zbog BBS-ova koji imaju ovaj door.

Lepo grafički urađen *BlueWave* je prijatan za oko i spaja funkcionalnost i brzinu. Prisutne su sve opcije koje nalazimo i u drugim readerima tako da se na njima nećemo duže zadržavati.

Ako odgovarate na poštu koju je upakovao *BW Mail Door* na raspolaganju su vam neke dodatne prednosti. Imaćete informaciju o tipu poruka u trenutnoj konferenciji (za one koji ne znaju, konferencijom se naziva grupa poruka slične tematike): da li su samo privatne, privatne i javne, javne ili zahtevaju korišćenje pseudonima. *BW Reader* neće vam dozvoliti da pošaljete privatnu poruku u konferenciju gde su dozvoljene samo javne, kao što se redovno dešava programu *MkQWK*.

Način umetanja tagova (komentara) izuzetno je urađen. Možete odabrati da tagove ne koristite ili, ako *BW* bira nasumično (možete da tražite da potvrdite izbor), da za svako novu poruku sami ukucate novi tag ili da ga jednostavno izaberete iz ponuđene liste. Koristeći posebne kombinacije karaktera *BW*-u možete u tekst tage umetnuti ime osobe kojoj upućujete poruku.

Starosni presek korisnika BBS-a

STAROSNA GRUPA	BROJ
10 i ispod	12
11 do 13	44
14 do 16	193
17 do 19	294
20 do 23	341
24 do 27	352
28 do 31	297
32 do 39	376
40 do 49	199
50 i preko	115

Statistike

Izbor od 15 statistika teško da ćete naći na nekom drugom BBS-u. Od top-lista korisnika koji su prvi po broju zvanja, upućenim porukama i poslatim i uzetim fajlovima, do toga kada je kome od korisnika rođendan. Tu je i liste najpopularnijih konferencija, presek korisnika po godinama i opšte informacije o BBS-u. Naročito je popularan grafikon zauzetosti sistema koji vam pomaže da izaberete za javljanje vreme u koje je BBS najmanje opterećen. Posebnom opcijom „Vi protiv svih" uštede se door program koji grafički prikazuje koliko vam treba da stignete najbolje u top-listama. ┘

[illegible]

RAZMENJUJEM programe za Amigu. Kvalitetan izbor. 016/48-716, Leskovac

ZRENJANIN Amiga 500 i Najefikaj programi za Amigu. Tel:023/34-238.

PRODAJEM AMIGU 500
COMMODORE 64,
MONITOR 1084 S,
DISK 1541, ŠTAMPAČ
TEL 011/150-165

MIDI interfejs za Amigu samo 50 DEM Tel 021/302-998

ARTUR SOFT

AMIGA 4000 600 3000 500+ 1200 500

SOFTWARE

011/237-11-01

FRONTIER - ELITA 2	1D	Micro Fax v4 0	2D
DENNIS #AGA#	2D	HighSoft Basic #AGA#	2D
THEATRE OF DEATH	2D	AGALAB v1 0	1D
ALIEN III	2D	NComm 3 0	1D
When 2 Worlds War	2D	Video Tracker v1 0	11
Dynotech #AGA#	2D	Dos Control v4 0	1D
HIRED GUNS	6D	Quarterback Tools v2 2	1D
		Scala Infochannel IC 400	14

Artiko Nebojša-Vojvode Stepe 251-11000 Beograd

VELIKI POPUSTI

amiga

PREKO 1000 KUPACA SU GARANCIJA KVALITETA

Najnoviji program na vašim ili našim disketama
011/138-209

GOG 500

Amiga 500

CENE MALIH OGLASA

Tekst malog oglasa koji nam šaljete treba da bude čitko otkucan sa prebrojanim rečima (računaju se i adresa i telefon) i naznakom rubrike (Amiga, C-64, Atari, PC i Razno). Uz tekst treba priložiti jedan primerak uplatnice (original, ne kopiju) uplaćene na odgovarajući iznos.

Adresa: **Svet kompjutera, (mali oglasi)**
Makedonska 31, 11000 Beograd

Novac treba uplatiti na NOVI žiro račun:

60801-603-4-24875

sa naznakom "Kompon je Politika: mali oglas u Svetu kompjutera"

Cena malog oglasa do 10 reči : 2,5 DEM, svaka sledeća reč 0,2 DEM.

Plaćanje u dinarskoj protivvrednosti po dnevnom kursu na dan uplate uvećano za 7% poreza. Za visinu kursa kao i informacije o oglasima većim od navedenih obratite se na telefon redakcije **011/322-0552.**

1/2 (V) (95x275mm) 180 DEM	1/4 (65x135mm) 80 DEM	1/2 (H) (195x135mm) 150 DEM
	1/8 (95x65mm) 40 DEM	1/16 (V) [illegible] 20 DEM; 1/16 (H) (95x30mm) 20 DEM; 1/32 [illegible]

Iznose oglasa u redakciji naplaćuje se posebno!

INTERCOMP prodaja i otkup Amiga 1200 500 i Epson printeri, diskete (prazne i snimljene) ostala oprema. Tel. 011/405-988, 476-836

PERIODNI sistem elemenata - program za Amigu. Programi po porudžbini Tel 4881-677.

ORIUM

AMIGA

Veliki izbor programa i igara za A-500, A-500+, A-600 i A-1200

-Besplatan katalog
-Diskete NONAME, BASF, TDK, SONY.. na veliko i malo

PC

Igre i uslužni programi za vase PC racunare

-Diskete 3.5" i 5.25 DD,HD NONAME, TDK, SONY, BASF.. na veliko i malo

Otkup polovnih i neispravnih racunara i pratece opreme

SERVIS

BRZA, JEFTINA I POUZDANA USLUGA
Omladinskih brigada 20/18
11070 N.Beograd
Tel. 011/ 14-15-00

PC programi: instalacija i obuka. Tel. 011/542-916

POVOLJNA prodaja i razmena PC igara. Tel: 777-069

PC igre najnovije i najbolje. Tel. 011/553-803 i 011/160-562.

IGRE & PROGRAMI
011/155-154 DANE
POPUST: 1HD=0,3DM PLUS POKLON IGRE IZ TOP 10

PRODAJEM povoljno PC XT sa monitorom, mišem, disketama. Tel. 011/764-464

PC & Atari PC igre (0.1.1.5) programi (0.5-8) diskete 1,2 DEM Tel: 011/191 730, Bogdan.

MIDI adapter za Sound blaster samo 45 DEM Tel. 021/392-998.

КОМПЈУТЕР СЕРВИС
ИМПУЛС
ТЕЛ. 552-597
PC, C-64, откуп половних
опреме долазимо код вас

BERZA PC računara i komponenti, otkup, servis, instalacija softvera. Besplatan dolazak. Tel: 011/4881 630 i 647-318.

PC IGRE
Najjeftinije-a najbolje!
Katalog - DZABE!
(011)
503-267 133-767

POVOLJNO prodajem PC igre. Tel: 639-428.

628-495
IGRE
PROGRAMI
SoftClub

True Type fontovi 08/48=84=85 Latinica / Ćirilica	True Type True Type

PC - MIX
The best Igre Programi there is !!!
(018)22-941
(018)69-239

Diler Soft

Micrografx Design_r 4.0 - 12 HD = 15 DEM
Picture Publish_r 4.[illegible] - 4HD = 10 DEM
Word For Win[illegible] - 15 HD = 15 DEM
Page Mak_r 5.0 - 5 HD = 10 DEM
Quattro P_o 5.0 Win - [illegible] HD = 10 DEM
MS Visual BAS_C 3.[illegible] - [illegible]HD = 15 DEM
MS Visual C [illegible] - 22 HD = 15 DEM
CorelDR_W! 4.0 - 12 HD = 15 DEM
Adobe Photo Sh_p 2.5 - 4 HD = 10 DEM
3D Stud_o + Efekti - [illegible] + 4 HD = 10 + 5 DEM
3D Stud_o 3.0 - uskoro!

DISKETE	MAXELL (male 1.44)	1 disketa =	3.5 DEM
	NASHUA	1 kutija 10 disketa =	35 DEM
	TDK	5 kutija 50 disketa =	165 DEM
	KAO (velike 1.2)	1 disketa =	2 DEM
		1 kutija = 11 disketa =	20 DEM
		5 kutija = 55 disketa =	90 DEM

No name diskete (1.44) - 2.0 DEM [illegible] 1.5 DEM [illegible]

IGRE - najnovije i najbolje!!! Sve sa TOP 10 PC novembra!!!
Mi smo i dalje kralji igara!!! Kod nas možete nabaviti igre koje će tek zauzeti svoje mesto na TOP 10 PC sledećeg meseca
Prvi smo imali
ELITE 2: FRONTIER 1HD
[illegible]

011/172-234

OGNJASOFT
PC IGRE
Dragan Ognjevic
Bulevar Lenjina 27/5
11070 Novi Beograd
kod hotela HYATT
-Najnovije igre
-Profesionalna usluga
-Zastita od VIRUSA
-Povoljne cene
-Besplatan katalog
011/141-752
od 12 do 20 casova svakog dana

NO NONENGLISH GAMES !!
100 % ERROR FREE !!! SoundBlaster 2.0, QuickShotovi joystici WARIOR, INTRUDER i AVIATOR Najnoviji programi i igre po najnižim cenama
NO VIRUSES !!
IBM PC /286 /386 /486
S&S
Tel: 024/31-906
DESIGN
SOFTWARE & HARDWARE
Najveći izbor CD-ROM ploča na balkanu !!
Oko 1000 naslova !!
Kontakt adresa.
S&S DESIGN Cara Lazara 32
24000 SUBOTICA
By the way: WE HATE AMIGA !!!

Nalazimo se
u Nemanjinoj 4
100 m od železničke stanice

Computer Dream

Radno vreme
radnim danom 8 - 20
subotom 8 - 15

386 SX/33 (2 MB).....1350 DM
386 DX/40...................1640 DM
486 DX/33...................2250 DM
486 DX/50 VL Bus...2450 DM
486 DX/66 VL Bus...2600 DM

Svaka konfiguracija sadrži:
Hard Disk 170 MB (za 386SX - 85 MB), 4 MB RAM-a, SVGA Video karticu 512 KB, Mini Tower, Testaturu 101, Flopi disk 5.25", Super VGA mono monitor, I/O kontroler. Poklon miš i monitorski držač papira.

Doplate:

Hard disk, 250 MB	100 DM
SVGA kolor monitor	300 DM
Flopi 3.5"	100 DM
Video kartica 1 MB	50 DM

Komponente:

Hard disk, 170 MB	370 DM
Hard disk, 250 MB	470 DM
Hard disk, 340 MB	600 DM
Fax/Modem MNP5	210 DM
Cirrus VGA (16,7 miliona boja)	160 DM
Cirrus Vesa LB (16,7 miliona broja)	220 DM
SIMM memorije 1M/4M	85 DM / 340 DM
Koprocesor 387/40	150 DM
Epson LX 400	430 DM
Epson LQ 570	790 DM
HP 4L	1800 DM
Miš	30 DM
Podloga za miša	10 DM
Džojstik Quickshot Warrior 5	40 DM
Sound Blaster 2.0 komp. kartica	150 DM
Stakleni filter za monitor	40 DM

COMPUTER DREAM, Nemanjina 4, Beograd, tel. 011/156-445 i 641-155 lokal 528

PC/XT/AT/386

Igre & Programi & Oprema
Sada sve to na jednom mestu!

Igre & Programi:

Proverite zašto nas svi cene!

Oprema:

386SX konfiguracije	1185 DM
386DX konfiguracije	1425 DM
486 konfiguracije	1575 DM
Mouse + Pad	35 DM
Quantum 170Mb HDD	380 DM

Ponuda meseca!

Garancija godinu dana!

Milenković Ivan, Durmitorska 2, 11000 Beograd

Software	(011) 658 727	14-20h
Hardware	(011) 322-6110	09-16h
	(011) 657-834	09-16h

M&S Soft PC

* VELIKI IZBOR NAJNOVIJIH IGARA I USLUŽNIH PROGRAMA
* PROFESIONALNA USLUGA
* KVALITETNA I BRZA ISPORUKA
* TRAŽITE KATALOG

5.25 HD
3.5 DD, 3.5 HD

Najbolji izbor disketa
Najpovoljnije cene
Popust na veće količine
GARANCIJA

Miša Nikolajević, III Bulevar 130/193, 11070 N.Bgd
011/146-744

Uređuje EMIN SMAJIĆ



Pomoć

Pročitao sam pismo Vladimira Precepe iz prošlog broja. Imam odgovor na njegovo pitanje.

Kada izađeš iz tekst-editora (Commodore + G) i kada nacrtaš ono što želiš, pritisni "Commodore-P" i sledi uputstvo. Da bi odabrao drajver sa Printfox diskete učitaj program Setup, startuj ga i odgovori na pitanja konsultujući uputstvo za printer. Tu je i program CFOX pomoću koga možeš da kreiraš fontove. Međutim, to je previše opširno i ako Vladimir hoće mogu da mu ustupim uputstvo. Moja adresa je:

Dušan Grujić
Šumadijska 65/20
12000 Požarevac

Poštovani

Prvo bih hteo da vas zamolim da objavite moj broj telefona (025/20-189) radi gospodina Ivanić Ferenca sa Palića.

On je u jednom od prethodnih brojeva tražio uputstvo na nemačkom za Red Sector Demo-maker koje sam ja u međuvremenu nabavio. Ako mu još treba, neka me zove.

Ja bih vas hteo molio za šemu spajanja hard-diska kojeg sam jeftino kupio (AT-BUS 65 MB 3.5 inča) na Amigu 1200. Ako nemate tu šemu, molim vas da objavite barem raspored kontakata na AT-BUS-u u A1200 i raspored kontakata na hard disku.

Tomislav Nikolić
Sombor

Mislim da će ti gospodin Ferenc biti zahvalan.

Ne treba ti nikakav raspored kontakata jer je on standardan, tj. treba ti kabl-adapter 3.5" na 2.5" za AT BUS hard diskove koji se ne pravi već se kupuje gotov. Ali ako nisi siguran u svoje mogućnosti prepusti to nekom ko bolje zna. ┘

Vlasnik & vlasnik

Ja sam vlasnik ST-a (1040) i ujedno sam i vlasnik kluba 24. Imam nekoliko pitanja i problema.

1. Zašto igre za ST ne stižu često kao za druge kompjutere (Amiga, PC i C-64)?

2. Šta je sa igrom TV SPORTS BASKETBALL?

3. Gde se u Beogradu proda je hardver za ST i modele njemu slične?

4. Koji virus kiler pruža stoposotnu zaštitu, a da pritom nikad ne briše igru?

Vuk Usković
Beograd

1. Razlog je manje-više poznat zbog ne baš velike popularnosti računara (bez ljutnje). Proizvođači ih manje prave u verziji za Atari ili to rade sa kašnjenjem.

Postoji i drugi bitniji razlog – igre koje se kod nas "vrte" isključivo su piratske, znači da neko treba da ih obavi (napolju) i "razbije", pa da ih neko donese (na ovaj ili onaj način) do naših krajeva a zatim i da ih ponudi putem oglasa (pod uslovom da mu se to isplati). Očigledno da neka karika u tom lancu nedostaje.

2. Igra TV SPORTS BASKETBALL postoji za Atari već dosta vremena, ali je originalna verzija izgleda dobro zaštićena i niko je još nije "razbio". Čak je i kod YU pirata dolazile ali niste. Ko hoće da igra basket na Atariju, još uvek može da kupi original (ako mu je to neka uteha).

3. Sve što si naveo trenutno se može naći samo u "domaćoj radinosti".

4. Virus kiler koji ti možemo preporučiti je UVK (Ultimate Virus Killer), ali nema potrebe da ga stavljaš na disketu sa igrom. Naime većina igara startuje se iz but-sektora, a prilikom instaliranja virus kilera on se briše pa igra više ne radi. Dakle, posle igranja na kratko ugasi računar i možeš biti mirzan. ┘

Lemmings ili Gremlins?!

Vlasnik sam Amige 500 i 3 sa 0,5 MB RAM-a. U poslednje vreme dešavaju mi se čudne stvari sa kompjuterom. Kada učitam neku igru, npr. LEMMINGS, sve normalno radi, ali posle dužeg igranja, kada resetujem kompjuter i hoću ponovo da učitam istu igru, na ekranu se pojavi ona kobna poruka "Software Failure". Neke igre u početku se normalno učitavaju i odjednom stanu bez ikakve poruke na ekranu. Kod mog druga sve se učitava bez problema iako i on ima 0,5 MB memorije.

1. Šta se dešava sa mojim kompjuterom?

2. Da li je možda pokvaren ispravljač?

3. Da li se i proširenje od 1 MB može još dogoditi 1 MB dok imam 2 MB?

Mario Kozina
Inđija

1. Ako kod tvog druga na istom računaru sve (pod istim uslovima) radi a kod tebe ne, onda nešto nije u redu (ali samo pa mašti!)

2. Ovakve simptome daje neispravna memorija ali šta se određeno ne može reći dok se računar detaljno ne pregleda u servisu.

3. Ne, ali možeš da kupiš memorijsko proširenje sa dve megabajta na ploči (stavlja se na isto mesto gde i proširenje od 0.5 MB) pa da imaš ukupno 2.5 MB. ┘

FUJITEC, hmm?

Imam PC AT286 na koji je priključen FUJITECH-ov monohromatski monitor model No.T-1425. Interesuje me:

– Kakav je, po vašem mišljenju, kvalitet ovog monitora?

– Na njega je već priključena Hercules grafička kartica. Vrlo sam zainteresovan da je zamenim VGA karticom. Da li je to moguće?

– U čemu se ogleda kvalitet jedne VGA kartice?

– Koju mi VGA karticu vi preporučujete i koliko košta?

Ukoliko je priključenje VGA kartice na pomenuti monitor nemoguće, postoji li bilo šta što mogu da učinim da bih osposobio moj monitor da "prima" VGA programe.

Ivan
Beograd

DEŽURNI TELEFON

Sredom, od 11 do 15 sati, kraj telefona: 011/3220552 (direktan) i 011/3224191 lokal 362 dežuraju naši stručni saradnici. Pitanja možete ostaviti i na BBS-u Politike.

Monitor je kao i kartica – hardware i tu nema šta više da se kaže. Da bi se na tvom računaru videla VGA grafika, neophodno je da i monitor i kartica budu VGA. Moraćeš, dakle, da zameniš i monitor. Što se VGA kartica tiče kroz rubriku TEST DRIVE "provozali" smo desete kartice raznih "boja i dezena" pa ne bi bilo loše da prelistaš prošle brojeve i nađeš "šta ti srcu drago". ┘

Mastiljara

Pre petnaestak dana postao sam srećni vlasnik jedne 486-ice. Naučio sam neke osnovne stvari o korišćenju kompjutera, ali mi nešto još uvek nije jasno.

Ljudi iz firme XXXXXX su mi (pošto sam kod njih kupio kompjuter) preporučili štampač Canon BubbleJet 10. Međutim, čitao sam da su ink-jet štampači skupi u pogledu potrošnog materijala (kaseta sa mastilom) pa sam se odlučio za 24-iglični Citizen Swift-2. Kasnije mi je drug rekao da ink-jet štampači ne prave buku i da daju bolji otisak, tako da sam sada u nedoumici. koji je štampač od ova dva bolji?

Druga stvar koja me čudi jeste nedostatak game porta na pozadini računara, iako u dokumentaciji stoji da I/O karta u računaru poseduje taj priključak. Šta je uzrok "nestanka" ovog porta i da li je za njegovu ugradnju neophodna upotreba lemilice?

U broju 100 (januar '93) u članku o muzičkoj kartici Music Fantasy objasnili ste da ona, za razliku od drugih muzičkih kartica, nema port za džojstik, MIDI interfejs.. Da li to znači da ostale muzičke kartice (npr. Sound Blaster, AdLib) imaju taj priključak?

Miroslav Milenović
Negotin

Mastilo za ink jet je po pravilu skupo i malo traje međutim, otisak je kod ove vrsta štampača bolji nego kod 24-pinaca, a i tiši je. Ipak, ako imaš nameru da štampaš više od 10 strana dnevno, isplativije ti je da nabaviš 24-pinca.

Verovatno je greškom ugrađena I/O kartica bez game porta. Obrati se XXXXXX i vidi šta se po tom pitanju može uraditi.

Sound Blaster i novije verzije AdLib kartica imaju sve priključke koje si pomenuo. ┘

Ogledalce, ogledalce

Pošto želim da kupim "Notebook", postavio bih vam nekoliko pitanja:

1. Koji je najbolji za programe?

2. Koliko košta u Beču?

3. Ako ga možete prikazati i opisati.

Goran
Bajmok

Tvoja pitanja su nezahvalna. Kao da si pitao, recimo, koji je PC najbolji! Notebook računara ima raznih vrsta, modela i raznih konfiguracija. Pošto nisi naveo za kakvu si upotrebu kompjutera zainteresovan, odgovorićemo opšte: ako hoćeš da radiš u DOS-u može i 286, ali ako ti se Windows mota po glavi, bez 386 DX neće moći. ┘

...i život mu nije lak!

Menjam kompjutere već 7 godina. Uskoro kupujem PC i muči me sledeće.

1. Šta je skener?

2. Šta je koprocesor?

3. Navedite mi tip i cenu nekog jeftinog UPS-a.

4. Koji je štampač bolji, Epson LX800 ili Cannon BJ10ex?

5. Koji mi kontroler treba za HD 256 MB Quantum 13 ms i koliko košta?

6. Imam džojstik Quickjoy SV128 Megaboard. Da li on može da se preradi za PC? Ako je odgovor pozitivan, koliko košta "preradjivanje"?

Željko

Ako imaš para da menjaš kompjutere sedam godina, onda ti svakako neće teško pasti da kupiš jednom mesečno i "Svet kompjutera" gde sve to piše. ┘

Konzola svima

Hteo bih da zamolim Redakciju da napiše nešto o konzolama Sega, Nitendo, Atari,

1. Koje su najbolje i najrasprostranjenije?

2. Koje su tehnički najusavršenije i sa najviše softvera?

Nebojša Vasilić
Mladenovac

O konzolama smo pisali s vremena na vreme, ali malo. Međutim i to je mnogo s obzirom koliko ljudi ih ima. Kod nas su konzole manje popularne nego na zapadu pa im stoga poklanjamo manje pažnje. O novoj konzoli koja se nedavno pojavila pročitaj opširan tekst u ovom broju. ┘

Ima mi je ...

1. Koja konzola ima bolju grafiku: Sega ili Nintendo?

2. Postoji li nekoliko vrsta Sega konzole i Nintenda i koja je najbolja?

3. Da li se u Srbiji mogu naći igre za Segu ili Nintendo konzolu i po kolikim cenama?

4. Koja Amiga ima najbolju grafiku.

Na osnovu pitanja recite mi koju konzolu da kupim (Segu ili Nintendo)?

Ivan
Beograd

Na osnovu tvojih pitanja rekli bi se da gajiš velike iluzije u pogledu konzola. Jasno je neugodno i skupo imati konzolu. Prvo nema konzola, onda nema ko da ti nabavi igre, a pošto su igre isključivo originali (na karticama su), ako ih neko i dobavlja cena im je veća, veća nego cena same konzole. Mani se ćorava posla!

Najbolju grafiku od serijskih modela imaju A1200 i A4000 a svaki od profi modela može se dodatno opremiti sa 24-bitnom grafičkom karticom čiji je kvalitet mnogo bolji. ┘

Vesa i Isa

Zanima me koliko povećanje brzine, u odnosu na "obične", donose akceleratorske grafičke kartice za PC-e kada su u pitanju igre (pre svega mislim na simulacije letenja i vožnje, s obzirom na upotrebu vektorske grafike) i da li postoji značajna razlika između VESA LB i ISA varijanti akceleratora (takođe kod navedenih tipova igara)?

Interesuje me u kojoj meri monohromatski monitori omogućavaju igranje: da li se pojedini detalji zbog nedostatka boja gube u tolikoj meri da konture, pokazivače itd. nije moguće videti?

Darko
Beograd

Prisustvo akceleratorske grafičke kartice nažalost nije primetno u aplikacijama koje im se preko posebnih drajvera ne obraćaju. U tu kategoriju spadaju i igre što znači da nećeš dobiti nikakvo povećanje brzine ukoliko igra nema drajver za tu karticu. Značajnih razlika između VLB i ISA varijanti, kada su igre u pitanju, nema.

Da li će se boje videti zavisi od toga koja se kombinacija boja koristi. Ako se autor igre trudio da na bitnim detaljima koristi kontrastne boje neće biti nikakvih problema sa vidljivošću na monohromatskom monitoru. ┘

A Atari?

1. Da li za Atari računare postoji neki program za animaciju u klasi programa Imagine za Amigu?

2. Šta konkretno može da se radi i igra na Atari Falconu povezanom na SVGA monitor?

3. U poslednjih nekoliko brojeva pisali ste da firma Commodore loše posluje. Kakva je onda situacija sa firmom "Atari"?

4. Da li arhitektura Falcona dozvoljava brži procesor MC68030 ili je ograničena na 16 MHz?

5. Kada će se u pojaviti rubrike "Atari FD kutak" i "Hard-/Soft Atari"?

6. Koja je cena SCSI kontrolera za hard disk?

7. Da li možete da objavite šemu preporuke monitora SM124 za rad u sve tri rezolucije?

Radin Jovan
Beograd

1. Ima i boljih. Chroma Studio 24, In Shape (bar tako tvrdi autor ovog odgovora – prim. ur.)

2. Sve.

3. Atari nije u gubicima i posluje odlično pa se očekuje ogromna zarada posle izlaska Jaguara.

4. Falcon ima direct-processor slot i moguće je priključiti bilo koji procesor na karticu, koji "preuzima" mašinu, 68030, 68040, Intel...

5. Za FD kutak nismo sigurni, a vesti iz Atari sveta možeš da pročitaš već u ovom broju.

6. Cene SCSI kontrolera za ST/TT modele je 150 DEM. Ako imaš Falcon ne treba ti kontroler za SCSI diskove.

7. Da, ako podatke dobijemo od nekoga ko je to već uradio. ┘

D. Dimitrijević





Ocena i sve ostale podatke za Igrometer daju autori tekstova. Verzije za razne kompjutere mogu se razlikovati po načinu igranja, komandama sa tastature, memorijskim zahtevima i drugim faktorima. Zato simbol kompjutera označava opisanu verziju koju je igrao autor teksta. To, naravno, ne znači da opisane igre postoji samo za taj kompjuter. Mada ima i takvih slučajeva. U haotičnom stanju našeg tržišta teško je prikupiti pouzdane informacije o svim raspoloživim verzijama igre i zato su takvi podaci izostavljeni.

Karikature koje komentarišu igre zavise od prosečne ocene igre. Kategorije od kojih se formira konačna ocena uslovljene su performansama kompjutera:

● grafika podrazumeva ne samo dopadljivost ekrana, već i uspešnost animacije, kao i dizajn cele igre

● zvuk odnosi se na muziku (melodija, aranžman) i zvučne efekte (količina, kvalitet)

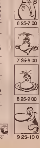
● primamljivost uključuje i zanimljivost igre, izvođenje, interakciju između igrača i igre

specijalna kategorije

● atmosfera – uopštena kategorija koja se orijentiše na arkadne igre (pucačke, platformske, lavirintske, istraživačke, borilačke, sportske, auto-moto i svemirske simulacije)

● scenario – odnosi se na avanture i arkadne avanture, gde je kvalitet zapleta primaran za kvalitet igre

● realnost – ocenjuje uspešnost simuliranja situacije iz stvarnog života, u simulacijama vožnje, menadžerskim simulacijama, simulacijama stvaranja i taktičkim strategijama



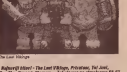
ZX Spectrum · Commodore 64 · Amiga · Atari ST · PC

Svet IGARA

U OVOM BROJU:

• Treći nastavak Lotus Esprit Turbo Challenga polako, ali sigurno potiskuje svog prethodnika sa Game Top 25 (str. 54-55.)

• Korisni saveti za igranje čekaju vas u rubrici "Šta dalje?" (str. 56-57.)



The Lost Vikings

• Najnoviji hitovi - The Lost Vikings, Privateer, Yo! Joe!, One Step Beyond, Eternam... čekaju vas na stranicama 58-67.



Privateer

• Mesečnik posvećen igrama stiže nam iz Slovenije. Šta tamo piše, saznajte od Gorana Krsmanovića "Smederevca" (str. 67.)

• Aleksandar "new month - new car" Petrović pozabavio se najavljenim igrama za Amigu CD32 - "Biće, biće" (str. 68-72.)

• O 10novima na CD-u i neobičnim džojsticima čitajte u "Bonus levelu" (str. 75.)

Uređuje **GORAN KRSMANOVIĆ**

Do 22. oktobra primili smo 146 kupona. Među njima bilo je 39% vlasnika C64, 16% vlasnika Amige, 30% vlasnika PC kompatibilaca, 10% vlasnika Atarija i 5% vlasnika Spectruma

Dobitnici igara u ovom broju.

Commodore 64

Transcom (Subotica, Cara Dušana 3 ulaz II tel. 024/21-557) poklanja pet puta po dva originala po izboru dobitnika

- Saša Španović, Dušana Radovića 18, 25000 Sombor
- Janko Bojičić, Blok Save Kovačevića 2 21450 Vrbas
- Aleksandar Rančić Uroša Predića 2/12 18000 Niš
- Slaviša Belić Branimira Ćosića 42 21000 Novi Sad
- Aleksandar Žujić, Čelebićka 2/19 11193 Beograd

Amiga

Kontiki Software & Hardware (Novi Beograd Dušana Vukasovića 82/29 tel. 011/154-338) poklanja pet puta po tri diskete sa programima po želji dobitnika

- Nikola Tomić, Sindelićeva 11/8 14000 Valjevo
- Ivan Ilić, Ljube Nešića 25 19000 Zaječar
- Marjan Ranđelović Svetosavska 3/14 12000 Požarevac
- Jovan Apostolović Slobodana Sekulića 18 31000 Užice
- Dejan Pavković Branka Miljkovića 77/18 18000 Niš

Copy Club (Beograd Strahinjića Bana 77, tel. 011/347-388) poklanja trojici dobitnika po pet disketa sa igrama po želji dobitnika.

- Petar Marković, Franje Kluza 13 19218 Bijelo Polje
- Svetislav Tobolar Prvomajska 11/1, 35000 Jagodina
- Dragan Nočevski Bul Oslobođenja 28 21000 Novi Sad

Atari

Octopus (Beograd Siniša Stankovića 10/2, tel. 011/512-178) poklanja trojici dobitnika po dve igre (snimanje)

- Dušan Mladenović Cankareva 5/39 37000 Kruševac
- Stevan Car Šantićeva 26 18000 Niš
- Vladimir Dunić Tiršova 13 12320 Žagubica

PC

Diler Soft (Novi Beograd Dušana Vukasovića 74/31 tel. 011/172-234) poklanja petorici dobitnika po 2 igre (snimanje) po izboru iz Top 10 PC novembra

- Nenad Geberlaić Jug Bogdanova 4/5, 37000 Kruševac
- Bojan Tasić Kumanovska 38 11080 Zemun
- Dejan Stojanović 4 jula 20 17500 Vranje
- Miloš Janjić Kamenička 3 14000 Valjevo
- Nenad Čurčić Sokolska 17 11000 Beograd

Čestitamo srećnim dobitnicima (koji za preuzimanje nagrade treba da se jave direktno sponzorima) i pozivamo sve čitaoce da nam i dalje šalju glasove za Game Top 25 na donju adresu

Na ovom kuponu napišite čitko štampanim slovima, nazive pet najomiljenijih igara i nazive firmi koje su ih proizvele.

br	Naziv igre	firma
1		
2		
3		
4		
5		

Ime i prezime

Adresa

Imam godina. Imam kompjuter

SVET KOMPJUTERA
(Game Top 25)
Makedonska 31
11000 Beograd

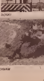


NORRY THE AARDVARK


FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL


THEATRE OF DEATH


DONKI


ETERNAM

	TOP 10 C64			TOP 10 AMIGA 500				TOP 10 PC		
	Naziv	format		Naziv	1MB	disk		Naziv	kart.	disk
1	SLEEPWALKER	2D/4K	1	HIRED GUNS	da	5D	1	PRIVATEER	V	9HD
2	SCEPTRE OF BAGHDAD	2D/4K	2	ELITE 2 FRONTIER	da	1D	2	THE LOST VIKINGS	V	9HD
3	WRATH OF THE DEMON	1D/9K	3	THEATRE OF DEATH	da	2D	3	LANDS OF LORE	V	10HD
4	NOBBY THE AARDVARK	2D/7K	4	PRIME MOVER	da	2D	4	GOAL!	V	1HD
5	MEGA STAR FORCE	1D/9K	5	WHEN TWO WORLDS WAR	da	2D	5	ETERNAM	V	4HD
6	LETHAL WEAPON	1D/10K	6	BEAST LORD	da	2D	6	BETRAYAL AT KRONDOR	V	7HD
7	TROLLS	1D/4K	7	BOB'S BAD DAY	da	2D	7	FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL	V	3HD
8	HÄGAR THE HORRIBLE	2D/9K	8	DONK!	da	3D	8	MARTIAN DREAMS	V	3HD
9	MCDONALDLAND	1D/9K	9	RULES OF ENGAGEMENT 2	da	3D	9	TROLLS	V	1HD
10	PSYCHIC CHAOS	1D/4K	10.	ALIEN³	da	3D	10	PANG	V	1HD

Top 10 *je mesečna lista aktuelnih igara za najrasprostranjenije kompjutere na domaćem tržištu. Formira se na osnovu informacija dobijenih od domaćih preprodavaca, stranih časopisa i ličnih mišljenja članova redakcije.*

GAME TOP 25

TP		PP	NP	Naziv igre i firme	TG	MG	verzije				
1	○	1	1	ELITE - Acornsoft	1210	44	ZX	C64	ST	A	PC
2.	○	2	2	CREATURES 2 - Thalamus	894	25		C64			
3	○	3	3	PIRATES! MicroProse	827	30	ZX	C64	ST	A	PC
4	○	4	3.	CREATURES Thalamus	875	38		C64	ST	A	
5	○	6	3.	TETRIS - Academy Soft	774	23	ZX	C64	ST	A	PC
6	○	5.	5	GOLDEN AXE Sega	774	35	ZX	C64	ST	A	PC
7	○	7	7	BUBBLE BOBBLE Taito	541	16	ZX	C64	ST	A	PC
8	○	8.	8	RICK DANGEROUS Firebird	516	27	ZX	C64	ST	A	PC
9	○	9	4	PINBALL DREAMS The Silents	438	14			ST	A	PC
10	○	10	1	LEMMINGS - Psygnosis	434	20	ZX	C64	ST	A	PC
11	○	11	2.	TV SPORTS BASKETBALL - Cinemaware	422	23			ST	A	PC
12	○	12.	6	KICK OFF 2 - Anco Software	408	29	ZX	C64	ST	A	PC
13.	○	13	3	P.P. HAMMER Traveling Bits	398	10	ZX	C64	ST	A	PC
14.	○	14	7	DEFENDER OF THE CROWN - Cinemaware	377	21	ZX	C64	ST	A	PC
15	▲	16	6	NORTH AND SOUTH Infogrames	275	13	ZX	C64	ST	A	PC
16	▼	15	11	DIPLOMACY Avalon Games	367	18	ZX	C64		A	
17	○	17	17	SENSIBLE SOCCER Sensible Software	360	25			ST	A	PC
18.	○	18	16.	FORMULA ONE GRAND PRIX Microprose	333	33	ZX	C64	ST	A	PC
19	○	19	7	HUDSON HAWK Ocean	304	12		C64	ST	A	
20	○	20	9	WWF WRESTLEMANIA Ocean	286	20		C64	ST	A	PC
21	▲	23	21	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 3 - Magnetic Fields	284	46			ST	A	PC
22	▼	21	14	SUPREMACY Melbourne House	270	15		C64	ST	A	PC
23	▲	24	23	CIVILIZATION Microprose	268	32			ST	A	PC
24	▼	22	8	LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE 2 - Magnetic Fields	266	11			ST	A	PC
25.	○	25	25	X-WING - Lucas Arts	257	31					PC

TP - trenutna pozicija igre, PP - prethodna pozicija igre, NP - najbolja pozicija koju je igra zauzela, TG - trenutni broj glasova, MG - broj glasova u proteklom mesecu

Game Top *je stalna top lista koju svakomesečno menjaju čitaoci slanjem glasova za najomiljenije igre. Predstavlja pregled najboljih igara od kako se kompjuteri masovno koriste kod nas.* ***Game Top 25*** *predstavlja trenutni presek najbolje plasiranih igara.*

ISPOD CRTE

26	FLASHBACK	242	34	COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	164	42	DUNE	110
27	LEMMINGS 2	241	35	WING COMMANDER	156	43	ALIEN BREED	108
28	PINBALL FANTASIES	231	36	F 16 COMBAT PILOT	158	44	THE LAST NINJA 3	105
29	ANOTHER WORLD	224	37	BATTLE ISLE	136	45	SHADOW OF THE BEAST 2	105
30	LASER SQUAD	211	38	SECRET OF THE MONKEY ISLAND	134	46	THE CHAOS ENGINE	104
31	HISTORY LINE 1914-1918	206	39	WING COMMANDER 2	123	47	F-15 STRIKE EAGLE 2	99
32	STREET FIGHTER 2	195	40	BODY BLOWS	124	48	PRINCE OF PERSIA 2	95
33	GRAND PRIX CIRCUIT	193	41	MOONSTONE	117	49	ZOOL	90

Ispod crte *je lista igara najbližih plasmanu na Game Top 25. Glasovi čitalaca mogu lako promeniti status ovih igara.*

Uređuje GORAN KRSMANOVIĆ

Lord i Oven pitaju...

Ova rubrika oduvek je obilovala duhovitim pseudonimima



Akalkus odgovara Veri Miljanović za **PRINCE OF PERSIA 2 * PC *** Kada uđeš na ekran sa četiri svoje kopije, potrebno je da ubiješ tri četvrta će nestati Pomeraj „svog" princa levo-desno i on će početi da gubi energiju da bi se na kraju pretvorio u plamenu siluetu. Pritiskom na taster Ctrl imaš mogućnost bacanja jedne vatrene kugle kojom možeš pogoditi lažnog princa, Jaffara. Kreni na ekran gore i pojuri „lažnjaka" Uspešan pogodak donosi završetak igre Ukoliko se koristi šifra PRINCE MAKINIT moguće je sa 'Shift-T' dopunjavati broj plamenih kugli

Mikro Chipi-Chips poslao je između ostalog i dva saveta za **FLASHBACK * A *** Na poslednjem nivou (planeta Morph) ne ostavljaj receptor na lokaciji 22 već ga ponesi i ostavi ispred punjača na lokaciji 25 Sada idi do „zelenog" prihvatnog prekidača i teleportuj se (na ovaj način te „zelena" neće srediti) Nakon toga idi do lokacije 24 čučni na donjoj platformi i napravi kolut u provaliju. Dok budeš padao drži pritisnuto pucanje i uhvatićeš se za malu platformu između lokacija 22 i 23 Pusti se i prizemljićeš se bez problema. Drugi savet. Receptor ostavi na lokaciji 42 Idi na lokaciju 41 stani na korak od dezintegracionih zraka i napravi kolut. Proći ćeš kroz zrake bez ozleda (ova cela vazi i za 27 lokaciju) Nakon toga aktiviraj atomski punjač i teleportuj se Čemu služi Exploding Mouse? **LEANDER *** Ako uzmeš Tempest Blade (crni rackavi mač) zadrži pucanje (bez čučnja) i sačekaj da se energija „napuni" Hodaj levo-desno i pusti pucanje Pretvorićeš se u crni vrtlog Ako uzmeš Lion Blade istim postupkom prizvaćeš neko čudovište koje uništava sve na ekranu **THE ADVENTURES OF MOKTAR *** Šifre za prvih pet nivoa su 1 6752 2 2845 3 3556 4 1615 5 9822 Koje su ostale šifre? Ispravku odgovora koji je dao Chvaky za **SHADOW OF THE BEAST *** Tačna šifra za besmrtnost glasi PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME

Zoran The Best odgovara Masteru From Dred za **MANIAC MANSION *** "Kola pališ zatim ključem koji se nalazi na najvišem spratu sasvim levo u poslednjoj sobi Pre paljenja kola istim ključem otključaj gepek i alatom koji nađeš popravi telefon Predmet koji se nalazi na polici pored kola iskoristi za popravku tuša u kupatilu Pusti vodu na tušu i mumija će se pomeriti a ti ćeš moći da vidiš bakin broj telefona Čačinu sobu pretraži tako što ćeš jednom od likova zadati da zazvoni na vrata, a za to vreme ne brinu uzmi hrčka i „Card Key" koji se nalazi ispod hrčka.



Bojan Trifunović odgovara Jinu i Jangu za **DUNE * PC *** Na početku postoje tri sela. Za jedno ćeš morati da konsultuješ Dankana i on će ti dati tačnu lokaciju Za ostala dva pitaj Fremene Obiđi sve pećine i jedan od njih će ti pomoći Odgovor za Amigu Skopje za **DARK SEED * A *** Štap treba da baciš zveri da bi mogao da prođeš dalje Dršku sekire treba da spojiš sa kamenom koji se nalazi u vinskom podrumu da bi dobio sekiru Ispod kamena će se takođe nalaziti ključevi od kola. Da bi upalio kola, u rezervoar treba da sipaš rakiju. Što se tiče groba (kapela na groblju) može se otvoriti. Potrebno je da pritisneš tri dugmeta koja se nalaze pored i iznad vrata U kapeli ćeš u jednom od ćupova naći ključ za otvaranje sata (među sat možeš otvoriti i rukavicama) Pitanje za **DUNE 2 * A *** Kako preći sedmi nivo tj. kako se odbraniti od Ornithoptera? **WEEN *** Kako preći ekran iza tajnog prolaza koji se nalazi u kućici na ostrvu? Bojan ima i primedbu na objašnjenje za **KGB *** iz SK 9/93 Naime, na kako odgovorio na pitanja komandanta on te pošalje u Sibir Kako te prevazići?

STA DALJE?

Fakir je za **DOGFIGHT** * PC * spremio spisak raspoloživih komandi sa tastature

'A' – izbor objekta
'F' – vazdušne kočnice
'C' – chaff
'F' – flares
'G' – točkovi
'P' – pauza,
'R' – opseg radara
'S' – pogled iz kabine sa komandnom tablom
'T' – izbor mete
'W' – kočnice
'J' – flaps
'Enter' – promena oružja
'F1' – normalni pogled
'F2' – komandna tabla,
'F3' – taktički pogled
'F4' – inverzni taktički pogled
'F5' – pogled sa oružjem
'F6' – pogled desno
'F7' – pogled levo
'F8' – pogled unazad
'F9' – mapa,
'F10' – pogled spolja,
'Insert' – rotacija nalevo,
'Delete' – rotacija nadesno
'Page Dn' – rotacija nadole
'Page Up' – rotacija nagore
'/' – okret levo/desno,
'/+' – potisak motora,
'+ / –' (num. tastatura) – zum +/-

Miloš Todorović odgovara Ognjenu Toholju za **LICENCE TO KILL** * C64 * Poslednji nivo se najlakše prelazi na sledeći način. Uništi prvi džip na koji naiđeš i skreni sa puta (zaustavi se). Dobićeš poruku da si uništio Sančeza i preki nuo njegovu trgovinu drogom. Ovo teško uspeva iz prvog pa probaj nekoliko puta. Odgovor IBM-u za **BART SIMPSONS VS SPACE MUTANTS** * Cilj petog nivoa je da sakupiš sve Power Rods (kvadratići koji flešuju) i da ih vratiš u reaktor. Do reaktora se dolazi liftom, tako što se spustiš „mnogo do dna". Broj preostalih šipki istaknut je u donjem delu ekrana. Pitanje za **AZTEC TOMB** * Čemu služe mač i ribe? Gde se nalazi mapa? U SK 6/92 piše da treba dva puta za paliti biljku. Međutim kada se to uradi, ništa se ne dešava. Kako uopšte završiti igru? Pitanje za **SPELLBOUND DIZZY** * Kako osloboditi Dylana? **BMX KIDS** * Kako se izvode Wheelie i Stunt?

MiKIŠIKi odgovara Codename Arsceru za **HACKER** * C64 * Postoje četiri maurposne šifre: 1 AUSTRALIJA, 2 HIDRAULIC, 3 MAGMA LTD i 4 nađi sam. Istom čoveku odgovor za **FIGHTER PILOT** * Raketa ne možeš da pucaš jer ne postoje u igri (postoji samo top koji se aktivira na 'C'). Pitanje za **TOM & JERRY** * Da li se može prijeći pokupljeni sir? **DALEY THOMPSON'S SUPERTEST** * Kako se u disciplini ski-skokova dočekati „na noge"?

Chuhu odgovara Vladimiru Sazdaniću za **SHADOW OF THE BEAST** * ZX * Pre nego što izađeš iz podzemlja moraš pokupiti ključ energiju i vatru. Vatru dobijaš tako što desetak puta udariš kuglu koju drži neko nedefinisano stvorenje koje s vremena na vreme bljuje vatru. Moraš da paziš da posle toga ne izgubiš ni jednu jedinicu energije jer ćeš ostati bez vatre. Nakon toga idi desno do mašine koja se nalazi pored merdevina. Uđi u nju a nakon toga se dva puta popni uz merdevine i idi desno do zmaja. Zmaja moraš pogoditi dvadesetak puta i „biće bivši".

Bucmasti Anđelić poslao je odgovor čoveku koji se potpisuje kao Amigo Skopje za igru **DARK SEED** * A * Grob umrle osobe možeš otkopati pomoću lopate koja se nalazi u mračnom svetu (paralelni svet, prim. ur.) na mestu na kom je groblje. U grobu ćeš naći nekoliko stranica iz dnevnika nestalog gazde. Odgovor Bojanu Trifunoviću za **LURE OF THE TEMPTRESS** * Posle povratka iz zmajeve pećine idi na gradski trg kod Ewanove radnje. Sačekaj da Skrol uđe u radnju i kroz prozor propratiš zanimljivu konverzaciju koja će uslediti. Kada Skrol napusti radnju, uđi i razgovaraj sa Ewanom. Odgovor Magic Vaksonu za istu igru. Da bi dobio novu bocu odnesi plavi dragulj krčmarici Nell. Od nje ćeš dobiti bocu punu tečnosti. Odnesi je kovaču Lutheru. On će je popiti i vratiti je. Tu bocu napuni tečnošću u čarobnjakovoj kući i popij je. Pretvorićeš se u Selenu. Idi do gradske bolnice i oslobodi devojku.

Konferencija „Šta dalje?" na BBS Pallilka koristi se na sledeći način: u glavnom meniju izaberi S „Svet kompjutera" a zatim S ulazak u konferenciju „Šta dalje?" Sa C čitaš poruke za 'S' šalješ svoju bilo kome a sa G šalješ poruke moderatoru konferencije Goranu Kramanoviću (biranjem ove opcije automatski odobravaš objavljivanje svoje poruke u redovnom broju „Sveta kompjutera".

Vuk Dragović pita za **RETURN OF PHANTOM** * PC * Kako se prelazi reka u lavirintu ispod opera?

Sikal 2 pita za **RINGS OF MEDUSA 2** * Kako se snima pozicija?

Nenad Nikolić pita za **KGB** * PC * Šta tačno treba uraditi posle izlaska iz skladišta u Chapter 2? Fali informacija o vremenu kada ispala treba da budu kljumčerana. Da li se prilikom treba sastati sa nekim ispred zgrade Departmani 7?

Urka pita za **INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS** * Kako uzeti The Lost Plato Dialog iz Ochesta kada je prazan?

Kangaroo pita za **KWEEN** * Kako izaći iz zatvora u koji te sneo Kraal?

Ivan Isaković – Dr No dopunjava Vladu i Goleta koji su odgovorili Krešimiru Krambliću za **DUNE 2** * PC * Uz „normalnu" verziju igre se dobija DUNE7RN.EXE, a i to nije jedini fajl u „Cheat" kompletu. Postoji i fajl DUNEZMNY.EXE koji omogućava neograničen broj kredita, a mogu se pomoću vrlo zahvalne opcije Edit vršiti zanimljive prepravke fajla **SCENARIO PAK**

Debeli Kostur odgovara MiKiŠIKiju za **CAPTAIN BLOOD** * C64 * Najverovatnije imaš disketnu verziju snimljenu na kasetu. Na kaseti nisu snimljeni fajlovi sa vanzemaljcima koji su sa diskete naknadno učitavaju i tu je problem. **DANCE OF VAMPIRE** * Šta dalje kada baštovana i grobara ispitaš o ritualima?

Lord i Oven iz Brusanskog Aleksandrovca pitaju za **Q TANK BUSTER** * C64 * Kako preći avion na prvom nivou igre? **BATMAN (THE MOVIE)** * Šta još treba uraditi na prvom nivou nakon što se ubije Džoker da bi se prešlo na sledeći?

Molimo saradnike rubrike da u svojim pismima obavezno naznače imena čitalaca na čija pitanja odgovaraju, iz kog broja je pitanje i za koji kompjuter je igra. Takođe, neka provere Kompjuteriju u „Svetu igara" 7 - 8 i 10, kako se ne bi periodično ponavljala jedna te ista pitanja i odgovori za pojedine igre. Poželjno je da saradnici na poleđini koverte napišu svoje ime. Nepridržavanje pravila povlači neobjavljivanje pisma. Hvala

Svet kompjutera
(ŠTA DALJE?)
Makedonska 31
11000 Beograd

Bela From Jagodina poslao je POKE-ove za **GREEN BERET** * C64 * Prvi je za beskonačan broj života i glasi POKE 6908 44, a drugi je za beskonačnu municiju i glasi POKE 7355 44

Marko Ianilović pita za **TUSKER** * C64 * Kako u fomi kod velikog čudovišta baciti kisal nu? **THE LAST NINJA 2** * Kako preći crnog panzera?

Izvesni Dr. Pain pita za **FLASHBACK** * PC * Kako ubaciti ispravnu karticu u pobesneli kompjuter (Reaktor) na drugom nivou u četvrtom zadatku? Da li se to radi kod terminala ili negde drugde?

Izvesni Ljubiša pita za **SPIRIT OF EXCALIBUR** * Kako se pobeđuje div u drugoj misiji?

Vlada iz Beograda pita za **MANIAC MANSION** * C64 * Kako skinuti daske sa prozora i da li se stepenice u biblioteci mogu popraviti?

Dimitrije iz Beograda pita za **ZOOL** * PC * Kako preći nivo 2.2?

Last PC Hero pita za **OH NO! MORE LEMMINGS** * PC * Kako se prelazi nivo Dolly Dimple za status Crazy?

Davor Lazić pita za **MINER 2049 ER** * C64 * Kako se prelazi šesti nivo?

Vladimir Pilić pita za **STAR TREK 25TH ANNIVERSARY** * PC * Kako se u prvoj misiji otvara kapija (Gate) u planini?

Cvetko Vlajković – JVC pita za **THE VINDICATOR** * ZX * Čemu služe slova i strelice koje sakupljaš? **RAMBO 3** * Kako se otključavaju gvozdena vrata?

PRIVATEER



Posle sjajnih igara tipa *Wing Commander* i *X-Wing* pojavio se „Originov" *Privateer*. Igra neodoljivo podseća na *Wing Commandera* (nimalo čudno s obzirom da ih je ista firma pravila) ali isto tako može se svrstati u naslednike legendarne *Elite*.

Animacija na početku uvodi vas u radnju igre. Tako saznajete da junak kojeg vodite kroz igru i nije baš nevoljno obezbeđen. On pokušava da svojim malim teretnim brodom slabo naoružanim, popravi finansije tako što se bavi trgovinom sa periferalnim delovima Troy sistema.

Pre nego se spustite u igru pruža vam se šansa da podesite igru svojim željama. Kretanje u igri možete vršiti pomoću miša, tastature ili džojstika. Isto tako možete isključiti muziku i zvučne efekte. Postoji mogućnost izbora trener verzije u kojoj ste ograničeni na samo jednu misiju.

Kormilo u ruke preuzimate u matičnoj stanici gde imate desta opcija koje su presudne za razvoj igre. U mogućnosti ste da za početnih 2000 kredita opremite brod, napunite ga robom za trgovinu i izaberete neki zadatak, kao i da se obratite svom ličnom kompjuteru (pritiskom na tastere Ctrl-C). Opcije koje pruža lični kompjuter omogućuju vam da učitate/snimite poziciju, vidite svoj status, podatke o misiji koju trenutno rešavate i novcu kojim raspolažete. Opremanje broda ili kupovina boljeg obavlja se u prostoriji označenoj kao **Ship Dealer**. Kada pristupite u tu prostoriju videćete tri broda (Centurion, Orion i Galaxy) koje takođe možete kupiti. Tu se vrši i opravka broda ili kupovina boljeg naoružanja (razni laseri, topova, raketa ili štitova) i nekih dodataka neophodnih za rešavanje misija, kao što su mape sektora i sistema.

Kada obavite tehničke stvari možete se pozabaviti robom kojom ćete trgovati. Nju kupujete u prostoriji sa oznakom **Commodity Exchange**. Na kraju pošto kredita nikad dosta, verovatno ćete uzeti i neku od misija koje stoje na raspolaganju. Zadaci su praktično najbolji način da se zaradi dovoljan količina novca za uspešan završetak igre. Prve misije moraćete uzimati sa Mission kompjutera, koji ih baš i ne naplaćuje kako bi trebalo. Kasnije, kada zaradite određenu svotu kredita, možete se učlaniti u neki od esnafa. Prvi je trgovački esnaf koji vam nudi najpovoljnije rute za trgovanu (sa najvećim profitom), dok je esnaf najamnika mesto gde se najbolje plaćaju lovci na ucene. Posle obavljenih priprema otiskujete se u svemir.

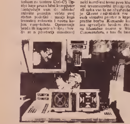
Brod kojim letite baš i nije neki komforni lovac prve klase već trouraznavi transporter ali neka vas to ne obeshrabri je Glavni nedostatak mu je mali vizuelni prostor u kojem pratite borbu. Komande koje su ... novitets. Glavni novitet je opcija za vizuelni kontakt sa objektom-metom (taster 'V') sa mogućnošću da ga možete zumirati (taster 'Z'). Pritiskom na taster 'N' ulazite na ekran sa pregledom mapom sektora i mapom sistema. Tasterima Alt-X izlazite iz igre.

Na početku brod je opremljen jednim laserom, torpednim lanserom (sa pet torpeda) i relativno slabim štitom. Stoga je potrebno neprijatelja prilaziti vrlo oprezno. Sama strategija završavanja misije ili borbe zavisi od naoružanja i tipa broda. Misije u principu nisu teške međutim na početku treba puno vremena da bi se s svikli na mogućnosti broda i izgled ekrana.

Zahvaljujući našem GLOD urednika Zoranu Mašoviću, možete povećati količinu kredita. Učitajte svoju zasnimljenu poziciju u neki editora i promenite po želji vrednosti na heksadecimalnim adresama 8307 i 8308.

Grafička igra nema nikakvih zamerki, dok je zvučna podloga mnogo bolja nego u *Wing Commanderu*. *Privateer* ima šanse da zauzme mesto koje je dugo držala igra *Elite*, tako da će verovatno u nekom od narednih brojeva biti i opširniji opis ove zanimljive igre.

Žaško NOVITOVIĆ



Yo! Joe!



Naš stari poznanik Hud son soft iznenadio nas je još jednom dobrom igrom. Ovoga puta u pitanju je new wave arkadno-lavirintska igra visokih kvaliteta, delo programera nama nepoznate grupe „Scipio".

Priča je više nego klasična: dva omanja i „napumpana" klinca Džo i Net gledajući televizijski program (prenos sednice Skupštine Srbije) zaključili su da je na ovom svetu sve više nasilja i čistrčića, te da neko tim badavadžijama mora da stavi malo soli na rep. Nisu tražili ni sekunde već su iz tih stopa zategli pete i svoje simpatične pank frizurice i krenuli u nemilosrdnu bitku sa zlotvorima širom kugle zemaljske. Na putu im u šest zanimljivih i uzbudljivih nivoa stoji pet velikih zlotvora i svaki je stručnjak za krvoproliće.

Ko zna kako i zašto ali eto ih u Transilvaniji, prosperitetnoj rumunskoj pokrajini sa definitivnom zalihom krvi i bezbroj nam veleleppnim zamkovima. Na pragu jednog takvog zdanja čekaju prva iskušenja u vidu štamdža vampira, krvožednih ribetina, skeleta koji iskaču niotkuda i drugih zamlata koje teror obitavaju. Međutim, kao daleko veći problem javljaju se bezbrojne rupe i pano na čijem dnu su šiljci, lavirint hodnika i podzemnih prostorija natopljenih vodom i neizbežne Glavonje tj. čuvari koje treba propisno izbatinati dok ne odustanu od svoje namere da vas iseckaju na komadiće. Prvi od njih na kojeg ćete naići je kostur u „Puma" trenerci sa nožićem ala Konan koji izgleda strašnije nego što to zaista i jeste. Pošaljite mu par „koktela" i na miru posmatrajte hemijsku reakciju u kojoj nastaju ugljen-dioksid i voda (produkti sagorevanja organskih supstanci). Na drugi lokaciji mangup nije mnogo opasniji. U pitanju je debeljko sa uzbuđenim likom na glavi koji sa svojih cirka 160 kg žive vage skakuće i potresa ceo zamak iz temelja. Treći Glavonja je vrhovni vampir u finom odelu sa jas finijim blasterom i on nije protivnik za potcenjivanje.

Posle obavljenog posla u domovini grofa Drakule, čeka vas avantura nešto dalje u zemlji faraona na obali Nila. Pred našim junacima je džinovska piramida sa svojim brojnim zamkama i lavirintima u kojima se dedulje ne možete izgubiti i da hoćete. Ovde će vam život zagorčavati kobre, ljigavi crvi koji padaju s plafona, eksplozivne naprave, mumije i sijaset drugih scotala. Ozbiljniji problemi počinju od susreta sa prvim Glavonjom na letećem ćilimu za čije savladivanje je najbolja tehnika UIB (udri i beži). Drugi napasnik je egipatsko božanstvo sa ljudskim telom i glavom ptice a vrhunski problem je egipatski sveti bik Apis koga je najpametnije zaobići izdaleka jer su mu rogovi prilično oštri.

Treći deo vašeg putovanja započinjete u dubini mračne džungle Meksika, a nastavljate u asteškom hramu prema kome su sva dosadašnja iskušenja dečija igra. Indijanci, stenbga sa plafona koje vas



razmazu po podlozi (što doprinosi nitrifikaciji zemljišta) i manji robots sa impozantnim arsenalom oružja same su mali deo „neprijatnosti" koje će vas snaći. Ponekad je potrebno polomiti neku stalnu ili slične ne bi li se otvorio skriveni prolaz na podu. Prvi čuvar je neka majmunolika napast se nepresušnim izvorom bombi kojima vas zaliva. Drugi ujedno i poslednji ovdašnji krvolok jeste nabildovani čelavac čijom bi krošeu i Tajson pozavideo ali je zanemarujuće osetljiv na dejstvo motorne testere koju vi nasvim slučajno imate u arsenalu.

Klub, zemlja mandarina i velikih prirodnih lepota sledeća je karika u lancu vaše misije. Od neprijatelja koji su vam na raspolaganju izdvojićemo zlokobne pećurine kineske mafije, zlato-ulice sečiva koja izleću niotkuda i zmajeve koji istina za volju ne bljuju vatru, ali znaju sasvim pristojno da ugrizu. Prvi tvrdi morrak majstor kung-fua sa zadovoljstvom će vam demonstrirati neke scene pozamte iz filmova sa Džeki Čenom. Glavni Glavonja je bodističkl sdel sa dve pere ruku koje itekako znaju da rade.

Peti najkraći deo odvija se u vagonu metroa u pokretu. Cilj je probiti se pored gomile drogiranih Skinheadsa da izađe iz metroa.

Poslednji deo velike avanture predstavlja romantičnu setnju Brooksom u sitne sate. Svi neprijatelji su manje-više poznati e od žilavijih najgori su mašina na pokretnoj traci koja će vas lišiti života pre nego i pritisnete pucanje na svom džojstiku i vrhovni šef svih zlotvora — gad koji upravlja robotom veličine manjeg Tiranosaurusa i gađa vas čime stigne.

Na kraju, kada je komšiluk očišćen od kojekakvog đubreta, kao zaslužena nagrada na to junake čeka luda noć sa Šejlom i Rozalijom (ko su dotične persone nije nam poznato a nije ni bitno).

Između svaka dva nivoa nalaze se bonus-nivoi u kojima treba letoći na leđima velike ptičurine da skupljate među njima i izbegavate ili napucavate smetala koja defiluju ekranom. Ovi nivoi urađeni su u formi multiravanske horizontal-skrol pucačine (shvatili ste valjda poslednjih par reči?). Upravljanje likom (ili likovima ako igraju dva igrača) vršite džojstikom. Udarci iz skoka izvode se sa gore + pucanje a na udaljene platforme skačete sa gore + smer kretanja pri čemu džojstik držite u tom položaju sve dok se lik ne popne tačnije ne uzvere na platformu.

O oružju na koje nailazite u toku igre a bez kojeg ne biste opstali zaista je potrebno reći koju reč više. Na raspolaganju su vam:

pesnice — u početku jedino sredstvo samoodbrane ne preterano efikasno ali potrebno

Molotovljev koktel — bočica sa zapaljivom tečnošću koja kada se razbije zapali veliku površinu i koristi se za ubijanje protivnika kada su druga oružja neupotrebljiva (recimo kada treba da uskočite na platformu kojom se šetka neki protivnik a ne možete ga pogoditi s ničim drugim)

nunčake — drevno kinesko oruđe za preradu pirinča vremenom pretvoreno u ubitačno oružje majstora borilačkih veština sa Okinave. Koristi se sa zemlje tj. nije moguće njima u skoku udariti protivnika

motorna testera — jedan od vaših najjačih „argumenata". Koristi se i sa zemlje i u skoku i veoma je efikasna

šipka — savitljiva čelična šipka slična gumenom pendreku. Idealno i moćno oružje za blisku borbu ali kada ga imate u posedu ne možete primeniti pomenuto veranje uz ivicu platforme (isto važi i za testeru)

šuriken — metalne zvezdice koje bacate na daljinu — možda najefikasnije oružje ali na žalost potrošno (kao i „koktel" i testera za koju je da bi radila potrebno ulje koje obnavljate skupljajući kanistere na koje povremeno nailazite)

Izbor oružja vrši se sa dole + pucanje. Svi neophodni podaci o broju života, količini energije, broju bodova i trenutnom oružju koje posedujete nalaze se u donjem delu ekrana pregledni su i ne ometaju igranje. Grafika je veoma lepa i sređena, a naročito dobro su osmišljeni i animirani krupni karikaturalni sprajtevi. Skrol ekrana odvija se u sve četiri od nasno... strane veoma glatko bez i najmanjih zastajkivanja, usporavanja ili drugih neželjenih efekata. Zvuk je veoma kvalitetan. Melodije su prijatne i uvek dosledan prate atmosferu a zvučni efekti su perfektni, mada ne preterano zastupljeni u toku igre (kvalitet unutar kvantiteta). Muziku u toku igre možete uključiti ili isključiti pritiskom na taster M'. Pauzu aktivirate sa P' a sa Esc prekidate igru.

Yo! Joe! zauzima dve diskete, zahteva proširenje i prepun je duhovitih detalja. Na primer na prvom nivou u krupetilu možete se istuširati tako time ni šta ne dobijate niti gubite. U toku igre skupljajte sve na šta naiđete jer na taj način povećavate skor, obnavljate živote energiju i oružje.

Gradimir JOKSIMOVIĆ
Dušan KATILOVIĆ

Igre za Amigu 500 igrali smo ljubaznošću firme Transcom

One Step Beyond



Preslaravanje visokoprotetinskim čipsom sa aromom užeglog sira može da ima katastrofalne posledice po zdravlje pasa. Da je to istina uveriо se i Kolin Karli (Colin Carly), degustator „Quavers" čipsova. Zato je „Ocean" pribegao pomoći u obliku igre *One Step Beyond* u kojoj ćete Kolina izvući iz neprilike bolje od ijedne agencije za promet nekretnina.

One Step Beyond, iako propagandni nastavak igre *Pushover* nema sa njim puno zajedničkog sem da su obe vesele mozgalice. Po mišljenju mnogih, *One Step Beyond* je kvalitetnije ostvarenje i tuče *Pushover* na svim poljima. Cilj u igri jeste da se na svakom nivou skakanjem po svim poljima ista „zatvore". Poslednje polje na koje morate da stanete je po izgledu isto kao i ono sa kojeg ste počeli. Reč je o žutom polju — Quaveru. Naravno nisu sva polja po kojima skačete ista. Funkcije polja možete videti ako u toku igre pritisnete taster 'F'.

Igra se džojstikom. Komande su sledeće:

levo/desno — skok ulevo/udesno za jedno polje

levo/desno + pucanje — skok ulevo/ udesno za dva polja

dole — propadanje na jedno polje ispod (moguće na venu polja)

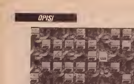
dole + levo/desno — propadanje na jedno levo/desno polje ispod

dole + levo/desno + pucanje — propadanje za nivo levo/desno

gore + levo/desno — skok gore levo/ desno za jedan nivo

gore + levo/desno + pucanje — skok gore levo/ desno za dva nivoa

Tokom skakanja morate obratiti pažnju na to da Kolin ne može da preživi pad sa velike visine. Pri padu sa manjo visine on će se samo na kratko



čšemutiti. A za svaki nivo ima te limitirano vreme koje smete i da prekoračite, ali u tom slučaju nećete moći da pređete na sledeći nivo. Za svaki nivo koji završite dobijate jednu uovčić (Token) koji možete iskoristiti uvek kada nešto „zabrljate" na nekom nivou. Novčić u stvari služi da vas vrati jedan potez unazad. Za svaki nivo postoji šifra koju možete uneti pre početka nivoa.

One Step Beyond je verovatno najuspelije „Oceanovo" ostvarenje ove godine i zaslužuje punu pažnju i hvale. Zauzima svega dve diskete i za divno čudo ne uništava živce dugotrajnim učitavanjem nivoa.

Dušan KATILOVIĆ

U donjem delu ekrana imate sliku svakog vikinga sa trenutnim stanjem njegove energije a to su tri male crvene kuglice. Za promenu predmeta, sa 'Tab' uđite u prozor nekog vikinga i kursorima menjajte predmete po svom izboru; ako želite da predmet prebacite drugom vikingu pritisnite 'F' i kursorskim tasterima vršite promenu predmeta po likovima, zatim sa 'Tab' izađite i tasterom 'E' upotrebite izabrani predmet.

Igra je podeljena u nekoliko svetova. Prvi lavirint je u budućnosti sa puno mehanike, a drugi ..n se kreće.. kroz peći... Egipat.

Za kraj šifre za nivoe:

1) STRT 2) GR8T 3) TLPT 4) GRND 5) LLM0 6) FL0T 7) TRSS 8) PRHS, 9) CVRN 10) BBLS 11) VLCN 12) QCKS, 13) PHR0 14) C1R9 15) SPKS 16) JMNN 17) TTRS 18) JLLY 19) PLNG 20) BTRY 21) JNKR, 22) CBLT, 23) H0PP 24) SMRT 25) V8TR, 26) NFL8, 27) WKYY 28) CMB0 29) 8BLL 30) TRDR 31) FNTM 32) WRLR, 33) TRPD 34) TFFF, 35) FRGT 36) 4RN4, 37) MSTR.

Žika BOGDANOVIĆ

The Lost Vikings



Iz firme „Interplay" dobili smo jednu lepu logičku platformsku igru koja zaveređuje vašu pažnju. Na samom početku prisustvujemo sceni oprašćanja vikinga od svojih porodica pre polaska u osvajanje a to je i trenutak kada upoznajemo naše junake. Da se ne bismo mučili sa njihovim čudnim imenima, zvaćemo ih po njihovim karakteristikama.

Prvi je crvenobradi, koji može da skače i razbija zidove. Skokovi se izvode tasterom 'Enter', a za razbijanje zida potreban je zalet i brzi dvostruki pritisak na taster 'D'. Drugi viking ima mač i strele kojima ubija protivnike. Mač koristi pritiskom na 'Enter', a strele odapinje sa 'D'. Treći viking je debeljuca koji nosi štit i brani drugu dvojicu od raznih neprijatelja, plamenih lopti, vatre itd. Štit može da drži ispred sebe ili na glavi, a promenu vrši 'Enter' tasterom. Kada mu je štit na glavi može da se spušta sa neke veće visine, gde će mu štit poslužiti kao padobran, ili da pomogne skakaču da se više odbaci.

Svakog vikinga vodite pojedinačno, a prelazak sa jednog na drugog vrši se pomoću tastera 'Ctrl' ili 'Ins'. Usput nailazite na razne ljude koji vam mogu pomoći da rešite neki problem, pa pažljivo saslušajte šta imaju da kažu. Pomoću vandega i znakovi pitanja i crvene tačke, a odgovore dobijete pritiskom na taster 'D', 'E' ili 'S'.

Nippon Safes Inc.



Novi program italijanske softverske grupe „Dynabyte" najavljivan je u našem časopisu pre nekoliko brojeva kao jedna vrlo neobična igra, pokazala se zaista kao takva. U pitanju je P&C avantura uz zaista dobar scenario i solidnih tehničkih potencijala koja, uz to, odiše i velikom dozom humora i predstavlja garant dobre zabave za duže vreme.

Igra prati sudbinu tri lika koji na prvi pogled nemaju nikakve veze jedan sa drugim. Međutim kako igra napreduje to se njihove sudbine sve više prepliću i to zahvaljujući misterioznom starcu koji ih angažuje da obave jedan „pošten posao" za njega. A zašto je baš tip zainteresovan baš za njih troje ostaje da pokaže dalji razvoj događaja.

Sa likovima se upoznajete tako što na početku igre pritisnete levo dugme miša i tako startujete uvodni deo u kojem i sami učestvujete. Uvod, u stvari, služi kao vrlo efektan način za upoznavanje sa prisutnim igrama, opisima i samim zapletom ove odlične igre.

Sitni sati u tokijskoj kanali... ispod Nacionalne banke. Grobnu tišinu remeti samo klokotanje vode i kretnje jedne neugledne mršave prilike sa naočarima koja nešto sprema. Dotični momčić ste vi, odnosno Dag Nat (Doug Nuts) stručnjak za sefove (tj. njihovo ...varanje) uz specijalizovan za upotrebu eksploziva, a spremate se da opljačkate banku. Na putu do basnoslovnog bogatstva vas je samo par umčića, ali šta je to za jednog genija?

Dođite do kutije sa alatom na desnoj strani ekrana, otvorite je i odatle uzmite plastični eksploziv i daljinski upravljač. Eksploziv stavite u otvor na zidu sefa i sklonite se u desni deo ekrana. Aktivirajte daljinski i zaglušujuća eksplozija će pokrenuti put do love (koja reč i gvozdena vrata otvara).

Ali, avaj! Umesto brda love, iz sefa ispade gomila pandura sa pozamašnim batinama u rukama kojima mlataraju unaokolo smeškajući se cinično. Znači, sledećih par desetina meseci naš mali pametnjaković provešće s one strane rešetaka u tokijskom zatvoru.

Drugi junak naše priče je Dino Fadeli (Dino Fagioli), nekadašnji bokser italijanskog porekla i pileće pameti zahvaljujući kojoj ima probleme sa zaposlenjem. Jednom prilikom izašavši iz trgovinskog centra gde je poslednji put „popio negu" susreće se sa tajanstvenom mračnom figurom koja pokušava da otvori vrata prelepog trkačkog automobila. Videvši da dotični gospodin ima problema sa ostvarenjem svoje namere, kao svaki dobar skaut Dino mu ponudi svoju pomoć. Ali tek što se latio kvake, vrata izvadoše iz ležišta čovek u crnom nestade bez traga a jeziv glasan alarm iz automobila poče da urla, što momentalno privuče drotove u marici, koji bez razmišljanja pokupiše siroteg ni krivog ni dužnog boksera. A put ih nosi gde drugde do u zatvor.





Trećeg junaka odnosno junakinju po imenu Dona Fatale (Donna Fattale) upoznajemo na posredan način. U ulozi gore pomenutog starca imate za cilj da uđete u ozloglašeni bar „Hot Sushi" u kome dotična Dona nastupa. Pokušate li odmah da uđete napumpani dvometarski izbacivač će vas „uljudno" ispratiti do izlaza uz objašnjenje da ne želi u tako finom lokalu propalice poput vas. Dakle treba se malo udesiti odnosno nabaviti negde kravatu.

U levom delu ekrana pojaviće se čovečuljak koji će otvoriti svoju torbu na kojoj ima raznih stvarčica a među njima je i fina (100% sintetička) kravata. Kravatu nećete moći odmah da kupite već morate učiniti sledeće: ponudite mu svoju amajliju u zamenu za gumenog miša kojeg prodaje za 200 jena. Zatim mu tog miša ponudite u zamenu za kravatu što će on prihvatiti tako da sada možete ući u lokal!

U baru popričajte sa barmenom od koga možete dobiti neke informacije o naša dva prethodna poznanika i o Doni Fatale. Tek što ste pitali za nju svetla se gase a na scenu obasjanu reflektorima izlazi jedna ženska osoba zanosnih oblina koja počinje da igra u ritmu muzike a vi saznajete da je baš ona ta koju tražite. Taman kada je naumila da počne svoj „bottle show" (šta dotična radnja predstavlja nama nije jasno, ali bitno je da je za konzum zabranjena) iza scene se pojavljuju momci u plavom i odvode je „via buvara" gde se pridružuje ostalim protagonistima igre.

Nakon ovog uvodnog dela počinje i sama igra tako što stavljate u kožu jednog od opisanih lika koji pre toga izlazi iz zatvora. Sve što znate je da tip koji je platio kauciju za uslovno puštanje ima za vas jedan primamljiv posao. O čemu je reč saznaćete u „Hot Sushiju" gde vas neki čovek nestrpljivo očekuje.

Celokupna kontrola likova obavlja se pomoću miša. Četiri funkcije koje poziva desnim dugmetom. To su (sleva nadesno):

– otvaranje ili zatvaranje predmeta. Ova funkcija se primenjuje na predmete kao što su kutije, ormarići i sl.

– detaljnije zagledanje predmeta. Ovim dolazite do nekih korisnih informacija o objektima a koristi se i prilikom čitanja natpisa, znakova i drugih poruka.

– uzimanje predmeta koji se automatski smeštaju u inventar koji se nalazi u produžetku ovih opcija.

– razgovaranje sa drugim likovima u igri. Ovom verovatno najznačajnijom opcijom obavljate većinu radnji u igri jer je prvenstveno bazirana na komunikaciji među likovima. Primenom ove opcije možete i telefonirati ako je to izvodljivo.

Da li su određene funkcije primenljive na neke objekte znaće se po tome da li se pri pomeni funkcije pojavi ime objekta na ekranu ili ne. Na primer ako upotrebite opciju za otvaranje na kutiju sa alatom, pojaviće se natpis „Toolbox" što znači da je izvršenje radnje moguće.

Grafika, animacija i zvuk su sasvim pristojni a prisutni su i mnogi zanimljivi efekti kao što je na primer postepeno pretvaranje statične crno-bele slike u obojenu. Igra obiluje i humorom a naročito su duhoviti dijalozi između likova.

Program zauzima pet DD disketa (oko 4.4 Mb) što za avanture i nije tako velik broj i zahteva proširenje memorije na 1 MB.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

El-Fish
The Electronic Aquarium



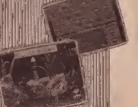
Zahvaljujući kući „Maxis Software" kompjuterski korisnici su gradili i osmišljavali gradove (*Sim City*) oblikovali i razvijali čitave planete (*Sim Earth*) putovali u unutrašnjost mravlje kolonije (*Sim Ant*) i stvarali neobične životne oblike (*Sim Life*). Sada iz „Maxisa" dolazi igra ***El-Fish The Electronic Aquarium*** koja vam omogućava da dizajnirate i vodite sopstveni akvarijum pun raznobojnih i egzotičnih tropskih riba ulovljenih širom sveta ili stvorenih ukrštanjem i evolucijom. U *El-Fishu* nema pobednika gubitnika ili poena. Izazov i zabava dolaze direktno iz vaše mašte.

Pošto dizajnirate svoj akvarijum uzgajate ribe da biste dobili najrazličitije vrste, ubacite ih u akvarijum i celu tu skalameriju osposobite za pokretanje. Počnite da dekorišete akvarijum stavljanjem novih objekata u njega: predmeta (48 tipova) biljke (42 vrste) korale minijaturne zamkove kamenje i ostale statične i animirane objekte. Dalje izaberete različite vrste riba koje biste stavili u akvarijum. Kretanje riba je vrlo realno zahvaljujući 256 frejmova koje program pravi za animaciju svake ribe. Ove ribe mogu da putuju svuda po akvarijumu uključujući i iznad ili ispod objekata koje ste postavili.

Kada ste dizajnirali akvarijum i uzgojili ribe iz svojih snova, ceo proces pravljenja akvarijuma je gotov i ostaje vam da se zavalite u fotelju i gledate kako ribe plivaju uz slušanje kompjuterski generisane muzike. Iako je *El-Fish* kompatibilan sa nekoliko popularnih muzičkih kartica, ipak nedostaju neki karakteristični akvarijumski zvuci kao šum mehurića koji izlaze na površinu ili npr. rad filtera.

Minimalna konfiguracija kompjutera za ovu igru je 386/25 MHz, 4 MB RAM-a, 10 MB hard diska VGA ili SVGA grafičke kartice. Da biste slušali muziku morate da imate Sound Blaster, Adlib Covox, Roland ili 100% kompatibilnu karticu.

Miloš ĐURĐEVIĆ



Martian Dreams



Godine 1893., negde u Kolo radu u svojoj tajnoj labo ratoriji Nikole Tesle je sa par naučnika viktorijanske ere na prevar mašinu za putovanje kroz vreme. Njome prebacuje kolegu iz budućnosti i njegovog prijatelja u svoje doba. Razlog ovog putovanja kroz vreme je projekt ispaljivanja rakete-metka iz velikog topa (takođe Teslinog pronalaska) na Mars. Tesli je potrebna pomoć u pronalaženju njegovih prijatelja koji su pre godinu dana, radeći na sličnom projektu nestali. Lansiranje je trebalo da se izvede na čikaškoj Svetskoj izložbi (koja je stvarno održana, naravno bez Teslinog topa). Međutim desi lo se nešto nezgodno – neko je upalio fitilj pre vremena i raketa je zajedno sa naučnicima odletela na Mars.

Na scenu stupate vi, prijatelj dr Spektora kojeg je Tesla transportovao iz udobne budućnosti u prošlost, a potom i na Mars. Tu ste se našli zajedno sa Teslom, Teslinim kolegom Blodom, prijateljicom Nelli Blaj, psihoanalitičarem Sigmundom Frojdom i čuvenim Peterom Garretom (čovek koji je ubio Bili Kida, kao što znaju svi poklonici „Young Guns" filmova). Cilj je vrlo jednostavan, pomoći kolegama da iskoriste svoje sposobnosti i znanje kako bi spasli nestale naučnike a potom se vratiti na Zemlju.



Igru započinjete u utrobi rakete i pod kontrolom imate troje članova posade (pored sebe, još doktora Spektora i Neli Blaj). Svakog od njih možete koristiti zasebno ili u grupi pritiskom na tastere 1 - 3 ili 0. Za početak možete popričati sa svakim od članova posade, praktično istražiti svoje mogućnosti i situaciju u kojoj se nalazite.

Ekran u kojem se igra odvija podeljen je na četiri dela. Najveći deo rezervisan je za igru, dok su na ostala tri male ikonice i podaci vezani za likove. Deo sa ikonama prikazan je kao red prekidača, a pored svakog od njih stoji opis funkcije koju vrši. Svaku od tih funkcija moguće je pozvati preko tastature (pritiskanjem početnih slova komandi) i miša (u zavisnosti kako ste igru konfigurisali).

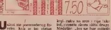
U gornjem desnom prozoru, na koji prelazite tasterom Tab, su podaci o liku koji vodite kao i ikonice pomoću kojih vidite inventar svakog od njih. Predmete koje oni poseduju vrlo jednostavno možete koristiti. Prvo postavite kursor na predmet a potom pritisnete Enter (ili pucanje) što će rezultovati da se predmet nađe u rukama lika koji vodite. Sve što je dalje potrebno uraditi jeste okrenuti se prema objektu ili osobi na kojoj izabrani predmet želite upotrebiti i pritisnete 'U' (Use). Tako se koriste i predmeti koje će možete pokupiti (kutije, vrata...).

Donji desni ugao predviđen je za poruke koje vam kompjuter šalje tokom igre. U tom delu možete, prilikom razgovora, postaviti pitanje nekom od saputnika. Cilj razgovora je dobijanje informacija kao i razmena predmeta sa ostalim putnicima.

Vrlo originalnu ideju nove „Origin-ove" avanture prati lepa grafika i zanimljiva muzika. Jedini nedostatak je malo komplikovaniji način igranja i nepreglednost.

Željko NOVITOVIĆ

CYBERZERK



Ušli ste poremećenog čoveka, koji je taj status stekao javivši se volonterski na ovaj zadatak čiji je cilj nemoguće – zauzimanje svemirskog broda koji se nalazi u rukama ružnih i odvratnih aliena. Poslednja slamka spasa za koju se u mislima hvatate jeste da ste sigurno odlično naoružani. Ali avaj! Osim lasera koji ruku na srce i nije loš, nemate skoro ništa drugo. Međutim „boj ne bije svijetlo oružje...". Ukoliko igrate simultano sa prijateljem, broj srca u junaka je time udvostručen.

Veći gornji deo ekrana ostavljen je za samu igru, dok se u donjem delu nalaze podaci neophodni za praćenje igre: skor, broj bombi (aktiviraju se dužim držanjem pucanja) pre-



ostalo vreme, broj raspoloživih mapa (aktiviraju se tasterom Space) i municije. Neprijatelji koje ćete susretati su vrlo „raspucani", ali ih je moguće sredi-ti s obzirom da se uglavnom kreću utvrđenim putanjama. Naročito vruće postaje ako se duže zadržite na jednom mestu tj. lokaciji: javlja se kugla koju ne možete ubiti već samo pobeći od nje. Iza nekih ubijenih neprijatelja ostaju dodaci: mapa i bombe. Uglavnom, potrebni su dobri refleksi i brza misao ali i dobro snalaženje u lavirintu lokacija. Iz jedne u drugu lokaciju prelazi se uz pomoć vrata žute boje sa crnim prugama.

Cyberzerk zauzima dve diskete a ljubitelji pucačina biće oduševljeni.

Dušan KATILOVIĆ

7TH GUEST



Novi "Virginov" projekt CD horor spektakl izuzetno je zahtevan u pogledu hardvera (minimum 486-DX i neka od brzih SVGA kartica) a podržava SVGA i MCGA mod. Ukoliko je vaš multimedija sistem slabiji od 486DX-40Mhz, igranje u SVGA grafičkom okruženju biće pravo mučenje. Jedino rešenje predstavlja MCGA mod koji je dosta brži od SVGA, ali je grafika nešto kockastija.

Igra počinje desetominutnim uvodom – animiranom pričom o starom Staufu, čoveku koji je dospeo na dno života nagonjen da ubija za beznačajne stvari. Bio je čovek bez budućnosti, sve dok se jednoga dana nije prikazala pred njim neka natprirodna sila koja mu je naložila da počne da pravi razne vrste igračaka i zagonetki za decu obližnjeg grada. Glas o majstoru Staufu i njegovim delima brzo se širio a sa njim je raslo i Staufovo bogatstvo. Ono mu je omogućilo da na brdu iznad grada izgradi sablasni zamak koji je postao još strašniji kada su deca iz grada počela da umiru na jeziv način...

Istovremeno u zamak je stiglo šest posetilaca spremnih da u njemu provedu noć i pokušaju da reše sve njegove zagonetke. Onome koji u tome uspe ostvariće se najveća životna želja i ostaće živ, ostali posetioci ostaće zauvek unutar zidina zamka Stauf. Gostiju je šest, a da bi igra životom počela potreban je i sedmi. Pogađate identitet...

Sam način igre je dosta jednostavan. Zamak je pun zatvorenih vrata iza kojih su sobe. Svaka soba sadrži neku zagonetku koju treba rešiti. Nagrada za rešavanje je različno aktiviranje video-sekvence u nekoj od soba. Zagonetke u igri variraju od lakših (za čije rešenje će trebati dva do tri pokušaja) pa sve do onih teških za koje će vam trebati pomoć sa strane. Pomoć je data u vidu Clue Books koja se nalazi u biblioteci (koja i sama sadrži zagonetku). U njoj možete videti sve, od onih poslednjih zagonetke koju ste pokušali da rešite, pa do samog objašnjenja kako da istu rešite. Ona vas može takođe i transportovati do te zagonetke čime se štedi mnogo vremena. Kako idete dalje zagonetke su sve teže i teže pa će razotkrivanje misterije Zamka Stauf potrajati dugo. Jedina nagrada i prava motivacija da istrajete u istraživanju je saznanje da ste rešavanjem jedne zagonetke negde u zamku aktivirali novu video-sekvencu i tako od zagonetke do zagonetke.

Uprkos problemima i potrebi čestog snimanja pozicije, THE 7TH GUEST je igra itekako vredna vaše pažnje. Pored toga što poseduje izvanrednu grafiku čiji je kvalitet vrlo sličan filmu i fantastičnu ambientalnu muziku koja vas prati na svakom koraku, igra ima i dosta dobar zaplet, mnoštvo horor efekata i mnogo mnogo izazovnih zagonetki koje će igrače duže vreme držati kraj ekrana. Cena joj je nepristupačna za naše uslove (oko 70 funti) ali ako vam novac pored svega ne predstavlja veću prepreku, obavezno potražite ovo CD-Rom izdanje.

Ovaj izvanredni projekat proizvod je budućnosti ali i sadašnjosti, jer sa stalnim napretkom hardvera uskoro će ovakve igre postati naša svakodnevica. Multimedija je konačno stigla a ime joj je THE 7TH GUEST.

Dejan ŠAŠIĆ



Micro Machines





Časne starine među igračkim svetom sigurno se sećaju igre pod nazivom *Super Sprint*. Izgleda da u nekad slavnom, a danas jadnom „Codemasters-u" nisu imali većih potencijala pa su napravili i bučno najavljivali konverziju igre sa „Nintendo" konzole na silicon (čitaj bajatom) idejom. Reč je o trkama igračaka pri čemu je pogled na „igralište" preuzet iz miljea svakodnevnice iz ptičje perspektive. Tako se čamčićima igrate u kadi, bagijima na stolu umazanom od doručka, sportskim automobilčićima na radnom stolu itd. Postoji devet „disciplina".

Igru vodi jedan ili dva igrača. Ako igrate sami možete odabrati igru „jedan na jedan" (Head to Head) ili Challenge (četiri takmičara). Na početku igre raspolažete sa tri života. Pobednik trke je onaj takmičar koji uspe da četiri puta pobegne protivniku van ekrana i time osvoji četiri bonusa (head to head) ili onaj koji prvi stigne na cilj prešavši određen broj krugova (challenge). Tu nije nimalo lako pastići na višim nivoima jer staze postaju prezahtevne a trezelja vozila „ubija".

U SK 2/93 u rubrici „Bićebiće" iznesena je dilema da li će se igrači vudevši ovu igru, oduševiti ili baciti pod voz. Dilemo više nema. Pogledajte igrometar.

Dušan KATILOVIĆ



Eternam



Nova Infogramesova avanture šalje vas u blisku budućnost, negde oko 2815 godine. U to vreme ljudi su smislili vrlo atraktivan način za odmaranje. Ostrvsku planetu Eternalje preuredili su za adrenalin ljudi i to tako što su na svakom od ostrva planete sagradili reprodukcije zemaljskih pejzaža iz raznih perioda njene istorije. Da se gosti Eternama ne bi dosađivali na pustoj planeti stvorene su čitave kolonije sintetizovanih bića od ljudi pa do najsitnijih životinja.

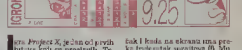
Vi u priču ulazite kroz lik mladog Don Jonza koji je izabrao da se vrati u srednji vek a kako bi se što više uaveo u to doba uplatio je paket aranžman koji obuhvata jedan mali zadatak. Konkretno treba spasti lepu devojku iz ruku zlog sintetoida.

Ekran je podeljen na dva dela. U većem delu se odvija igra a u manjem delu se nalazi šest ikonica čijom upotrebom Don izvršava vaše naloge. Preko ikona postižete da nešto pokupite ili iskoristi neku stvar na koju naiđe osmotri prostor ako sebe ili priča sa nekim od likova koji susretne. Poslednje dve ikone služe za inventar i snimanje pozicije. Igru je najlakše igrati preko tastature tako da pomoću kursorskih tastera pokrećete Dona, tasterom Space pucate pritiskom na 'Tab' prelazite na ikonice koje aktivirate 'Enter' tasterom. Takođe funkcije ikona možete pozvati i preko tastature – 'T' 'U' 'L' 'S' 'I' 'I' 'D'.

Igra je prepuna komičnih scena i komentara pa se nemojte začuditi kada se nađete ispred zahuktalog voza usred srednjovekovnog zamka ili na slučajno uključite u utikač za struju. Prijatna muzika (na Sound Blasteru) i lepa grafika doprinose da u igri uživate. Jedino što vam je još potrebno jeste igra i 5.5 MB memorije na hard disku.

Željko NOVITOVIĆ

Project X
Special Edition 93



Igra *Project X*, jedan od prvih hitova koji su proslavili „Team 17" doživela je svoju drugu reinkarnaciju. Za one sa slabijom memorijom da podsetimo da je u pitanju urnebesna horizontalnoskrolujuća dvojstikovnom ka tj pucačina Scramble tipa koja je zajedno sa „Psygnosisovom" *Agony* postavila nove standarde u ravni tog tipa pucačkih igara.

Težište celokupnog programa je na perfektnim tehničkim karakteristikama, kakve odlikuju samo najbolje demo programe. Grafika je zaista nešto od čega zastaje dah i zbog čega ćete često pauzirati igranje da biste se divili predivno isertanim pejzažima. Skrol ekrana je izuzetno gladak a animacija besprekorna čak i kada na ekranu ima preko trideset i tak sprajtova (!). Muzika, zvučni efekti i digitalizovane partije govora kojih ima u izobilju diżu kosu na glavi i ostavljaju bez reči i najzahtevnije igrače.

Nakon učitavanja pojavljuje se meni u kojem je moguće birati igru za jednog ili dva igrača, polazni nivo (prvi, drugi ili treći) a moguće je i preko Options podmenija izabrati jednu od tri ponuđene letelice koje se međusobno razlikuju po brzini i naoružanju. I brzina i arsenal su veoma bitni za uspešno tamanjenje neprijateljskih sprajtova, tako da toplo preporučujemo srednju letelicu koja je idealni kompromis između ova faktora.

Zaplet je klasičan i sastoji se u tamanjenju neprijateljaka

vanzemaljske civilizacije za koju bi se s obzirom na količinu zlotvora koje treba razbucati moglo reći da pati od prenaseljenosti. Ta „renesansna, miroljubiva, humana i poučna" misija odvija se kroz pet nivoa koji predstavljaju pojedine delove vašeg putovanja kroz svemir, pri čemu svaki deo ima svoj dekor i spektar agresivnih napasti koje žele da vas pretvore u oblak dima.

Pre svakog nivoa prikazuju se divne tridesetdvobojne sličice sveta koji vas očekuje (kao u Agony) a posle drugog nivoa mogu se preći za tili čas (ostali samo dugmići).

Treći deo vas smešta u usijanu utrobu planete čijim ste se planinama divili (sve dok naste prvi put zagrmali), a u znak dobrodošlice seleću vas jata velikih ptičurina i niz drugih monstruma.

Četvrti nivo je zaista nešto specijalno. Letite čas vazduhom, čas ronite pod vodom u kojoj vas, pored raznolikih agresora, očekuju i druge neprilike kao što je recimo otežano kretanje i kontrola nad letilicom (sve je naročito izraženo



sledi i specijalni bonus nivo u kojima možete osvojiti dodatne živote.

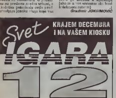
Prvi nivo odigrava se u beskrajnim prostranstvima svemira. Dok tamanite gamad, u pozadini prolaze predivne planete i zvezde. Nivo nije preterano težak, a Glavonja na kraju nivoa jedini je žilaviji protivnik.

U drugom delu krećete se neposredno iznad površine planete čiju populaciju treba svesti na minimum. U pozadini su predivni snežni vrhovi, a dodatnu poteškoću ovde predstavljaju jonske oluje koje vas pri prelazu iz vodene u vazdušnu sredinu).

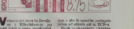
Peti, poslednji deo vodi vas u samu bazu vanzemaljskog terorističkog pokreta, gde će se odigrati finalni obračun sa nazgled jednim bradićem koji je, međutim, veoma pokretan i gotovo neranjiv. Ali šta je to za jednog svemirskog asa-roesa.

Project X Special Edition 93 staje na tri diskete i zahteva bar 1 MB radne memorije ali vredi ga uvrstiti u kolekciju (ako se u ova vremena iko bavi kolekcionarstvom).

Gradimir JOKSIMOVIĆ



Wing Commander Academy



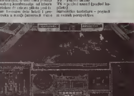
Vekovni rat između Zemlje na i Kilrathianaca još uvek traje u svom najokrutnijem obliku. Gubici na obe strane su ogromni. Zemljani čine jedan od pokušaja da ishod rata okrenu u svoju korist i zato otvaraju Akademiju za pilote TCN-a (Terran Confederation Navy). Cilj je što bolje obučiti mlade pilote lovaca kako bi u borbama prolazili uz što manje gubitaka.

Osnovu Akademije predstavlja kompjuter simulator, na kojem mladi kadeti mogu osetiti žar prave borbe. Prva stvar u simulatoru je podesiti ga tako da što bolje odgovara vašim komandama. To možete postići konfigurisanjem simulatora u opciji Configure, koja vam je na raspolaganju na glavnom ekranu. Sledeći korak (u principu nije obavezan) je kreiranje misije koja će biti simulirana. U tom delu postoji bezbroj kombinacija od izbora letelice do izbora pilota pod čijim ličenom dete leteti i prepreka u misiji (asteroidi, mine

ja, a ako ih završite postajete jedan od elitnih pilota TCN-a.

Posle podešavanja parametara misije krećete u borbu čiji je glavni cilj ostati živ. Radi lakšeg snalaženja potrebno je znati i neke komande koje simulatorom broda šaljete preko tastature. Evo tastera kojima održavate kontrolu nad brodom:

C – komunikacija,
D – procena štete,
G – izbor topova,
L – target lock,
P – pauza,
T – izbor mete,
W – izbor raketa,
/ – rotacija broda,
- / + – brzina broda,
Space – pucanje iz topova,
← – gašenje motora,
Tab – hiperpogon,
Enter – ispaljivanje raketa,
F1 – pogled napred,
F2 – pogled levo,
F3 – pogled desno,
F4 – pogled nazad (pogled kopilota),
numerička tastatura – pogledi iz raznih perspektiva.



lti) koje će otežavati vaše poduhvate. Moguć je čak i izbor upravljanja kilrathianskim brodom što omogućava da upoznate mogućnosti neprijatelja.

Jedna od opcija simulatora je da se oprobate i u nekoj od kompjuterski generisanih mi

Igra se u principu ne razlikuje puno od prethodna dva dela, ali može uvek biti zanimljiva zbog ogromnog broja kombinacija koje su vam date na raspolaganje. Na kraju neka Sila bude s vama (da li je to iz ove priče?)

Željko NOVITOVIĆ

International Open Golf Championship AGA HD



Da ne može svaka Amiga igra sa nastavkom AGA pa još i HD da bude pojam savršenstva, dokaz je ekspeditivno pristigla nova „Oceanova" simulacija golfa o kojoj ste pre samo par brojeva imali prilike da čitate u rubrici „Bice blóne Amiga".

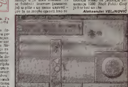
Dojezdili ste kući i jedva dočekali da se završi instalacija sa 4 diskete koliko zauzima program u međuvremenu za mišljajući nešto poput PC-ovog *Lynx Pro* golfa (visoka rezolucija, 256 boja) i posle nekih pola sata nervoze i dvoumljenja (da nije negde možda došlo do greške prilikom instalacije?) ponovo se vratili dobram starom *Nick Faldu*. Pa šta je to što vas je toliko odbilo?

Od očekivanog šarenila dobili ste samo sjajna brda u pozadini u svim mogućim nijansama zelene i plave, odsustvo peska ukoliko igrate Nevada. Očekivane trave koja za iste izgleda kao trava je nestala, raster koji bi trebalo da dočara gustu i avez okice deleko više podseća na praistorijski golf Mean 18 iz 1986., a njegova sposobnost da verno interpretira reljef toliko je „dobra" da su autori programa morali da vam ponude alternativnu koordinatnu mrežu ne biste li ukapirali gde je brdo a gde dol. Rastinje i objekata u njoj sasvim ima manje nego što bi se očekivalo u šijam kvalitetu zaostaje i za *Nick Faldom* i za *PGA Golfom*. Ne možemo se oteti utisku da sve rupe izgledaju nekako identične.

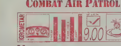
Autori su se istina potrudili da izneste sve moguće i nemoguće poglede (kamera sa strane, praćenje leta lopte spreda, otpozadi...) ali je bezime animacije toga tako smešne da se dobćenio imenom (animacija) u piše i ne može uzeveti – pre bi se moglo opisati kao ređanje statičnih kadrova sa zadrškom od pola sekunde. Kada se na sve ovo dodaju neverovatno spore operacije sa hard diskom tokom igre (koje stvaraju utisak da je igrate sa diskete) brzo ćete poželeti da zaboravite na ovaj program.

International Open Championship Golf je sjajna uteha vlasnicima Amigrački 500 – ne moraju toliko da jadikuju što nemaju 1200. *Nick Faldo Golf* je ionako isti na obe.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Combat Air Patrol



Nova simulacija letenja u izdanju „Psygnosis" svakako obećava da postane veliki hit. Nema neke tehnološke novine u poređenju sa dosadašnjim Amiginim simulacijama, poznati elementi su besprekorno osmišljeni i sklopljeni.

Radnja se (sudeći po mapi) događa u Zalivu. Nalazite se na američkom nosaču aviona i za bombardovanje Sadamovih postrojenja vam stoje na raspolaganju F 14 i F-16. Imate na raspolaganju veliki broj raznovrsnih misija, kao što su rušenje mostova, fabrika, potapanje brodova, presretanje MiGova, itd.

Realističnost simulacije i brzina animacije elemenata su koji najviše impresioniraju u izradi ovog programa. Grafika je precizna, mada bi mogla biti malo bogatija detaljima objekata na kopnu. Imate uverljivo rešeno smenjivanje dana i noći, tu su Sunce, Mesec i zvezde, pa čak i oblaka. Noćno sleteanje na nosač daje do sada novi doživljaj: u mrklom mraku vidite samo svetla instrumenata u kabini, najasnije obrise nosača, zelena svetla krutera, piste i šetajuće crveno svetlo koje pokazuje pravac. Ako je i svuda oko vas mrak, verovatno ćete dobiti i halucinacije u vidu mirise mora. Efekat proletanja aviona pored vas koji daje taster 'F3' potpuno će vam dočarati uzdrvućuu brzinu. Sem njega, na raspolaganju vam je više pogleda od bilo kog programa do sada, naročito je efektno rešen nečiji osvrtanje u kabini – imate pan krug od 360°.

Slično kao u *Gunship 2000* ili *Birds of Prey* treba da koordinisete aktivnosti sa ostalim letelicama iz formacije, mada bez nekog detaljnijeg uputstva način komunikacija ostaje prilično nejasan.

Sve u svemu prvi pogled na *Combat Air Patrol* govori da ima dobre izglede da u srcima ljubitelja simulacija zaseni sve programe koji predstavljaju merila vrednosti. *Birds of Prey* kada je u pitanju realističnost performansi letelica i ambijenta, *Interceptor* po brzini animacije a *Fighter Bomber* po osmišljenosti misija.

Aleksandar VELJKOVIĆ



Komande sa tastature

A – kuka (za kočenje na nosaču)
B – kočnica
C – mapa
G – stajni trap (točkovi)
I – svetla na tabli za noćno letenje
L – katapultiranje sa nosača
P – pauza
R – domet radara
V – infracrveni displej
Shift-W – waypoint + / -
Shift-Z (Z) – ubrzanje/usporenje protoka vremena
\ – pogled na druge letelice u vazduhu
+ / – – procenat snage motora (do 100%)
/ – nišan (pedale za finu korekciju pravca)
1 2 – određivanje funkcija prvog, odnosno drugog ekrana
9 / 0 – osvrtanje levo/desno
← – pogled na cilj
F1 – pogled iz kabine
F2 – spoljni pogled 1
F3 – pogled u brišućem letu
F6 – pogled iz satelita
F7 – spoljni pogled 2
F8 – pogled sa nosača
Alt / Amiga – paljenje/ gašenje motora
Ctrl – promena oružja
Help / Del – forsaž + / – (preko 100%)
Tab – promena vrste HUD displeja (vazdušni ciljevi, zemaljski ciljevi, itd.)
Numerička tastatura
1 – 9 – smerovi pogleda
Enter – prebacivanje spolja/ iznutra
+ / – – podizanje/ spuštanje perspektive
*/ / * – zumiranje pogleda*

Megazin

Kako to rade Slovenci

Delom Balkana koji je obuhvatala „prošla" Jugoslavija godinama su vladala tri kompjuterska časopisa „Moj mikro", „Računari" i naša malenkost, „Svet kompjutera". Svi znamo šta se nakon toga desilo ali mali broj ljudi je upoznat sa trenutnim dešavanjima „s one strane grane". Nedavno smo vas informisali o hrvatskom izdanju časopisa „Byte" a sada u Hrvatskoj prema našim saznanjima izlaze još dva časopisa. Ovom prilikom pružamo vam mogućnost da saznate nešto više o novom kompjuterskom časopisu posvećenom igrama – „Megazin" čiji se prvi broj pojavio na slovenačkom području.

U Sloveniji trenutno izlazi čak šest časopisa koji obrađuju teme vezane za kompjutere. Nulti broj „Megazina" svojevrsna najava novog časopisa sadržavao je i obrazloženje za pokretanje takvog lista. Njegov urednik Boštjan Troha, iz, neo je niz zanimljivih argumenata kao što su podaci da je industrija kompjuterskih igara prošle godine donela veći profit nego svi holivudski filmovi zajedno da su likovi kompjuterskih igara (Mario Bros) popularniji od Miki Mausa, da je „Nintendo" ostvario veći profit od firmi „Tayota" i „Nissan".

„Megazin" predstavlja neku vrstu specijalnog ali redovnog mesečnog izdanja časopisa „Monitor" i prvi je takve vrste u Sloveniji. Nulti broj je štampan u tiražu od 60 000 primeraka u formatu postera i u njemu su budućim čitaocima predstavljeni članovi redakcije i načelni sadržaj lista. Prvi (redovan) broj „Megazina" izašao je krajem septebra i mi smo zahvaljujući uredniku Boštjanu Trohi imali priliku da ga pročitamo. Utisak je da je časopis i vratiti se bar u misli, u vreme konvertibilnog dinara kada su bar korice „Sveta kompjutera" bile na nivou unutrašnjih stranica „Megazina" (nije baš sve u papiru – te šime se mu)

Časopis je štampan na 52 strane (pola pun kolor pola dvobojno) i najvećim delom bavi se temama vezanim za igre. I ovde se primećuje razlika u odnosu na naše prosice jer su u Sloveniji rasprostranjeniji „jači" kompjuteri, Amiga, Atari PC i konzole dok se C-64 i ZX Spectrum ne pominju. Pored velikog broja opisa najnovijih igara koji zahvaljuju naj veći deo broja (dobar deo igara se poklapa sa onima objavljenim na stranicama „Sveta kompjutera") „Megazin" ima i zanimljive rubrike kao što su top lista (prva tri mesta, *Kick Off 2, Formula 1 Grand Prix* i *X-Wing*), čake iz igara, neka vrsta ukrštenih reči najave novih igara. Pored toga prvi broj donosi vesti o novoj Amigi CD32, Atari Jaguaru, programima *Final Copy II v2.722, Signum III Brilliance*, specijalnu najavu budućeg velikog hita firme „Ocean" *Jurassic Park*, veliki tekst o tome „Kako preživeti u igri *X Wing*?" rubriku o tome koji kompjuter kupiti (za razliku od naših prostora gde se ljudi obično dvoume između A1200 i PC-a u Sloveniji je dvoumljenje ne relaciji Amiga vs Atari)



Prvi broj „Megazina" na nas je ostavio izuzetno povoljan utisak. Tekstovi su vrlo aktuelni i dobro pisani a grafički dizajn lista i kvalitet papira su na svetskom nivou. Ukoliko se na bilo koji način dokopate Slovenije za „Megazin" ćete morati da izdvojite 185 tolara (za poređenje ili ako niste znali „Svet kompjutera" se prodaje i u Sloveniji po ceni od 150 tolara)

Goran KRSMANOVIĆ





Kuća „Commodore" napravila je novu mašinu, Amiga CD32 ali kao i obično ništa nije uradila na softverskom planu. Umesto da pouzeni na greškama CDTV-a, koji je definitivno propao, urade nesto, ljudi iz „Commodorea" su ponovo izbacili revolucionarni proizvod ali sa samo dve osrednja programa (DIGGERS i PINBALL FANTASIES). Dakle, sudbina CD32 je potpuno u rukama programera nezavisnih softverskih firmi. Zato u ovom broju rubriku „Biće, biće – Amiga" prosirujemo najavljenim igrama za CD32.

Alien („Ice") – Konverzija stripskog junaka koji se pojavio čak i na filmu. Odlična digitalizovana animacije u pauzi nivoa.

Alfred Chicken („Mindscape") – Unapređena grafika, zvuk i razni drugi detalji.

Alien Breed 2 („Team 17") – Daleko veci i kompleksniji od prvog dela i disketnog nastavka.

Amiga CD Football („PlattSoft") – Planirana da se pojavi na CDTV-iju ove igra nikada nije ugledala svetlost dana. Nadamo se da se to neće ponoviti i sa CD32 verzijom jer poseduje „prave" TV komentatore koji brbljaju tokom utakmice digitalizovanu grafiku i zvuk a programeri su delom iz ekipe koja je radila „Cinemawares" *TV Sports Football*.

Battle Storm („Titus") – Stara poluprosečna pucačina koja će, nadamo se, biti daleko unapređena za CD

Body Blows („Team 17") – Sa 600 MB slobodnog disk prostora, programeri će ubaciti još mnogo novih likove kao i digitalizovanu grafiku i zvuk

Biosphere („Electronic Arts") – Ovo je nova verzija *Sim Earth*. Potrebno je „oživeti" mrtvu planetu raznim geolosko-biološkim i ostalim eksperimentima. Biće utroseno 400 MB na stvarne karakteristike živih bića i neke izmišljene. Tako će recimo biti moguće ukrštati pitbul terijera i Tiranosaurus Rexa.



Case Of The Cautious Condor („Tiger Media") – Ova predivna igra sa CDTV bi trebalo da ima popravljenu grafiku zbog novog AA grafickog čipa koji razlikuje CD32 od CDTV

The Chaos Engine („Renegade") – Veće melodičnije i šarenije

Civilization („MicroProse") – Boj u glavnoj ulozi na 300Mb

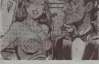
Defender Of The Crown 2 („Sachs Entertainment") – Strategija. Za sada smo bez drugih informacija

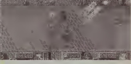
Dracula („Psygnosis") – Ovo bi mogla da bude jedna od igara koje bi proslavile Amiga CD32. Bazirana je na istoimenom filmskom hitu a kvalitet i veličina ove avanture su ogromni.

Dune („Virgin") – Ovo neće biti samo CD verzija originalne igre vec prva u nizu novih Dune igara za CD različitih od dosadasnjih verzija

Fantastic Voyage („Centaur") – Radnja je skoro identična „Psygnosisovom" *Microcosmu*, ali izgleda da spada u nizu kategoriju

Jurrasic Park („Ocean") – Postoji velika verovatnoća da će se kupovinom CD32 dobijati i besplatan CD sa ovom igrom. Ukoliko bude vrhunskog kvali





tela kao što deluje u razvojnoj verziji ovo bi moglo da bude vrlo bitno za prodaju mašine. Jer mnoge „Nintendo" i „Sega" konzole prodate su zahvaljujući besplatnim igrama uz konzolu (*Mario Bros* i *Sonic the Hedgehog*)

The Legacy („MicroProse") – Konverzija PC hita koji bi logično trebalo da na Amigi bude bar četiri puta bolji

Lemmings („MicroProse") Ukoliko CD32 bude hit ovo će biti potpuno nova igra. U suprotnom na CD će biti ubačene doterane sve tri disketne verzije

mor, jer će se igra pojaviti u prodaji oko Nove godine

Mortal Combat („Acclaim") – Konverzija sa automata koja bi po prvi put trebalo da donese pravi kvalitet hous-park igre u domove

Nick Faldo's Golf („Grandslam") – Odlična verzija biće unapređena živom animacijom Nika Falda, sa još mnogo dodatnih terena.

Oscar („Flair") – Nezvanični nastavak *Trolls*a bi trebalo ubrzo da se pojavi i u namenskoj CD verziji.









Litil Divil („Gremlin") – Ovo smo najavili još u prošloj deceniji za CDTV ali je u međuvremenu napravljen za konkurentski CD-I. Konačno bi trebalo da se pojavi Amiga CD verzija koja će naravno biti neuporedivo bolja

Lotus Esprit Turbo Trilogy („Gremlin") – Sve je jasno

Microcosm („Psygnosis") – Programeri na ovom projektu rade već godinama i uskoro bi trebalo da odu na zasluženi od-

Prehistorik („Titus") – Zašto je „Titus" izabrao baš ova igru, pored toliko boljih u svojoj kolekciji?

Project X („Team 17") – Eventualno će biti dodatnih nivoa i bolje muzike

Robocod („Millenium") Takođe

Sensible Soccer („Renegade") – Zvuk, zvuk i zvuk. Pojaviće se početkom sledeće godine

Silly Putty („System 3") – Verovatno samo prekopirana disketna verzija.

Sim City („Maxis") – Nije još sigurno da li će ovo biti samo proširena stara verzija, ili potpuno nova zvana *Sim City 2000*

Sleepwalker („Ocean") – Ekstra nivoi

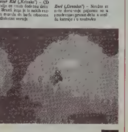
Soccer Kid („Krisalis") – CD verzija će imati dodatnu državu Brazil koja je iz nekih razloga morala da bude izbačena sa disketne verzije

Superfrog („Team 17") Doteran platformski hit

Syndicate („Electronic Arts") – Najkrvavija igra na Amigi biće preneta na CD sa poboljšanim zvukom (krici vagiju lomljenje kostiju, cvrčanje kože posle eksplozije Molotovljevog koktela...)

Uridium 2 („Renegade") Verovatno ništa novo

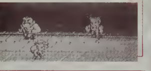
Zool („Gremlin") – Nindža iz n-te dimenzije pojaviće se u proširenom prvom delu a možda kasnije i u nastavku



Priprema **NENAD VASOVIĆ**

Mighty Final Fight

Imajući u vidu igru pod nazivom *Final Fight* i jezive face sa kojima smo se tamo tukli verovatno očekujete da u *Mighty Final Fightu* sve bude još opasnije, izazovnije i surovije. Pa što se ovog poslednjeg tiče prevarili ste se. Likovi *Mighty Final Fighta* su dvojica ljupkih delinkvenata koji sa bezgraničnom smirenošću mlate sve budaletine koji im se nacrtaju na putu.



Nigel Mansell's World Championship



Konačno i za C64 stiže igra koja nam pruža priliku da se uživimo u ulogu Najdžela Mensela, šampiona Formule 1. Mašine urla, gume škripe, očajnički stežete volan (džojstik) i veselo prolećete kroz krivine, trudite se da vas drski oponenti ne izguraju sa staze, ili obrnuto... džojstik krcka, lomi se od čeličnog stiska, bolid gubi brzinu, ostajete u prašini koju podižu protivnička vozila... kah, kah... više sreće, kah, kah... sledeći put.

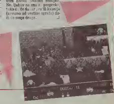
Thomas The Tank Engine

Izgleda da je i pored svoje komplikovanosti mozgalica *Thomas The Tank Engine* bila dovoljno interesantna za igrače, jer se priprema nastavak. Naravno, biće to još zamršeni[illegible] nivoi sa više pruga, konkurentskih lokomotiva, otežavajućih faktora u vidu nedostatka šina, ograda, kamenja na pruzi i svega drugog što pakosna programerska mašta može da smisli da iznervira igrača.



Simpatična igra sa dabrovima, koja je prošla prilično dobro na Amigi, priprema se i za Commodore 64, kompjuter u izumiranju. Dakle, zec Zločko, vođa suparničkog benda, oteo je devojku našeg heroja, dabra-muzikanta. Tu počinje potraga, u kojoj naš junak mora da se suoči sa gomilom dosadnih smetajućih objekata čije su aspiracije prema njegovom životu prilično ozbiljne. No, ljubav ne zna za prepreke, tako da će dabar pre ili kasnije (zavisno od veštine igrača) doći do svoje drage.





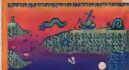
Priprema ALEKSANDAR PETROVIĆ

Surf Ninja Kids



Nova borilačka igra „Flair Softwares" zasnovana je na istoimenom filmu ekipe „New Line Cinema" koja je odgovorna i za „Ninja Turtles" serijal. Dakle, reč je o dva brata koja su se preselili iz svoje postojbine ostrva u Južnokineskom moru u sunčanu Kaliforniju. Međutim, [illegible] Dzeta MekKvin (i [illegible] kinesko ime zar ne?) u stvari je naslednik prestola na prim[illegible] ostrvu Nera[illegible] haosa i bezumlja protiv [illegible] i egovom ustoličenju što je već dovoljno za filmsku priču a time i za igru.

Izraz „Gulp" u stripovima obično predstavlja onomatopeju gutanja knedle u neprijatnoj situaciji. U *Gulpu* je reč o gutanju većih količina vode, pošto se nivo morske površine na planeti Zemlji naglo podiže i preti da potopi ono malo kopna koje smo do sada naseljavali. Međutim spasilački tim od 20 ribica hrabro nam kreće u pomoć. One mogu da menjaju svoju formu i uzimaju oblike cekića, burgija, bombi (...) što nas sve veoma podseća na *Lemmingse*. Ima oko 50 nivoa sa šest osnovnih tema: podvodne pećine, hala laboratorija, prodavnica igračaka i sportske opreme, grad budućnosti, kobinja mutanata i podzemna pećina puna ulješa. □



Da li biste hteli da se smestite za volan *Lamborghini Diablo* i zaprašite nekih šezdesetak američkih drumova? Onda je ovo prava igra za vas. Na prvi pogled to je još jedna kopija *Lotus Esprit Turbo Challenge*, koja zahteva od igrača i umešnost u finansijskim vodama. Možete naime nameštiti dodatnu opremu svom ljubimcu ukoliko imate para. Pare dobijate uspešnim završetkom trke sa 20 konkurenata i još uspešnijim izbegavanjem policijskih patrola. Izbegavanje policijskih patrola prilično je teško bez dodatne opreme. Za dodatnu opremu potrebne su vam pare. Pare dobijate... („Ne dirajte moje krugove" Arhimedove su poslednje reči.) □



Kingmaker



Originalni *Kingmaker* spada u takozvane „boardgame" igre na tabli tj. stolu. Kada je napravljen pre 20 godina prodat je u preko 100 000 primeraka. Razlog što nije doživeo veliku popularnost van granica Velike Britanije kao recimo *Risk* ili *Monopoly* leži možda u činjenici da se bavi Ratom ruža [illegible] najinteresantnije samo Britancima. Međutim kompjuterske igre bave se najrazličitijim razdobljima istorije celokupnog ljudskog roda i popularne su među svim korisnicima. Zato će možda kompjuterska verzija *Kingmakera* bolje proći pošto sve dosadne operacije obavi kompjuter a zadatak pa igrača ostaje samo da uživa u igranju. □

Priprema GORAN KRSMANOVIĆ

TIE Fighter

Malo je igara koje su izazvale toliko oduševljenje i ljubav na prvi pogled kao X-Wing. Pored fenomenalnih avantura *Secret Of The Monkey Island* i *Day Of The Tentacle*, „Lucas Arts" je postavio novi standard i za svemirske simulacije za korak nadmašivši dotadašnjeg favorita *Wing Commandera* firme „Origin". Najnoviji proizvod Lukasove radionice igara zove se *TIE Fighter*. Svi koji su gledali serijal „Ratovi zvezda" i/ili igrali *X-Wing* znaju šta je TIE Fighter. Za one koji ne znaju (ukoliko takvih uopšte ima) u pitanju je jedan od tri tipa malih borbenih letelica Imperije i to upravo ona koja vam je, dok ste se igrali dobrih dečaka – boraca protiv Imperije zadavala najviše problema. Uloge se menjaju i sada je vaš šef Dart Vejder lično.



Pacific Strike



Jedna od firmi koja ne štedi naše hard-diskove je i „Origin". Svi koji su imali mogućnosti (45 MB) da izvrše punu instalaciju *Strike Commandera*, nisu zažalili. Da je igra izuzetne vrednosti kazuje i podatak da je to jedina „neavantura" koja je u stranim časopisima preskočila ocenu 90%. I kako to obično biva, uspeh se eksploatiše. Nova igra po oprobanom receptu zove se *Pacific Strike*. Radnja je u odnosu na prethodnu pomerena šezdesetak godina unazad, što će reći u vreme Drugog svetskog rata. Ne tako davno „Sierra" je tržištu ponudila *Aces Of The Pacific* igru koja obrađuje isti vremenski period i isto područje. Ukoliko *Pacific Strike* bude bar na nivou *Strike Commandera*, „konkurent" će vrlo brzo pasti u zaborav.

TFX

Ni „Origin" nema nameru da odustane od trke firmi za što boljom simulacijom letenja. U saradnji sa firmom „D I D" *(F-29 Retaliator, Epic)* vrše se završni radovi na izradi najnovijeg proizvoda pod nazivom *TFX (Tactical Fighter Experiment)*. Jedino što smo uspeli da saznamo je da će vam igra omogućiti da se oprobate kao piloti moćnih F22, F117-C. Koliko će to biti tehnički i sadržajno dobro uverićete se za koji mesec.



Subwar 2050

Nešto drugačije od većine prikaza na ovoj strani dolazi nam iz firme „MicroProse". Zašto malo drugačije? Zato što je u pitanju simulacija čija se radnja odvija u morskim dubinama. Iz naslova (koji nam je za sada pored priložene slike jedini izvor informacije) takođe se može zaključiti i da je radnja smeštena u budućnost i da se vodi oekakav podmornički rat. Iskreno rečeno, da igru ne radi „MicroProse" ne bismo je ni uvrstili u ovu rubriku.

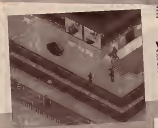


Burning Rubber

Pred nama će se uskoro naći još jedna „arkadna simulacija" vožnje automobila. Ono što je ističe u odnosu na druge slične igre, recimo od *Lotus Esprit Turbo Challenge* serije, jeste činjenica da ćete se ovde naći za volanom „klasičnih" automobila tipa golf, ford fiesta i sličnih. Svoje vozačke sposobnosti moći ćete da pokažete na stazama Evrope i SAD-a, a igru radi „Ocean".



Priprema ALEKSANDAR PETROVIĆ



Syndicate data–disk

Veliki hit za Amige treba da dobije i tzv. data–disk. Međutim, umesto da samo ubace još par nivoa, momci iz „Bulfroga" su se svojski potrudili i promenili i samo uvođenje. Recimo, tu je par novih oružja, zatim mogućnost prerušavanja agenata i najvažnija novina – povezivanje do osam Amiga za nuliću borbu sa svojim prijateljima.

MPEG na Amigi CD32

Iza skraćenice MPEG krije se internacionalni standard za kompresovanje video signala. Na opšte iznenađenje MPEG dodatak za Amigu CD32 bi trebalo da bude u prodaji dok ovo čitate. Najvažnija stvar vezana za kompresiju slike jeste da će se u skoroj budućnosti filmovi snimati na obične kompakt diskove pa će CD32 sa MPEG hardverom predstavljati laserski video-plejer. Cena hardverskog dodatka biće oko 150 funti

Intruder 1 i Flightgrip 1

Novi džojstik legendarne firme „Quickshot" napravljen je isključivo za simulacije helikoptera. Igre drugog žanra bi bilo stvarno nezgodno igrati sa palicom koja je praktično savijena za 90°. Postolje je prilično veliko a sa leve strane se nalaze dve manje klizne palice kao u helikopterima. Na Intruderu one služe za podešavanje brzine automatske paljbe. Taster za pucanje postoji samo na vrhu palice i verovatno je prekriven je prozirnim plastičnim poklopcem koga treba otvoriti nagore da bi se pristupilo tasteru. Dakle realnost celog džojstika je na visokom nivou. Interesantno i kvalitet je izuzetan jer je palica vrlo čvrsta i stabilna. Jedina mana Intrudera je što služi samo za helikopterske igre pa ako niste baš neki ljubitelj možete mirne duše sebi da uštedite 28 funti.

Baš koliko je Intruder 1 dobar džojstik Flightgrip je loš pre svega to nije džojstik nego kursorski tasteri po principu Nintendo konzola. Da je postolje standardno ocena bi bila prelazna međutim oblik



ovog neobičnog dodatka neodoljivo podseća na volan motocikla. Kursori su na veoma nezgodnom mestu – na sredini palice, malo pomereni ulevo što bi navodno trebalo da bude pogodno za kontrolu levim palcem. Glavni taster za pucanje nalazi se na desnoj strani i zamišljena je da se pritiska desnim palcem. Na desnoj drsci sa prednje strane nalazi se još jedan mali taster za pucanje za koji valjda ni autorima nije jasno kako treba koristiti. Međutim ni tu nije kraj. Jer možda ovaj džojstik i simpatično izgleda, ali toliko je mali da je skoro neupotrebljiv za igrače starije od 10–12 godina. Sve u svemu Flightgrip 1 je veliki promašaj pa čak i po niskoj ceni od 10 funti

